

# Роль архитектуры в ПО

Роман Хаимов

**FC**

**Frontend**  
Conf 2022

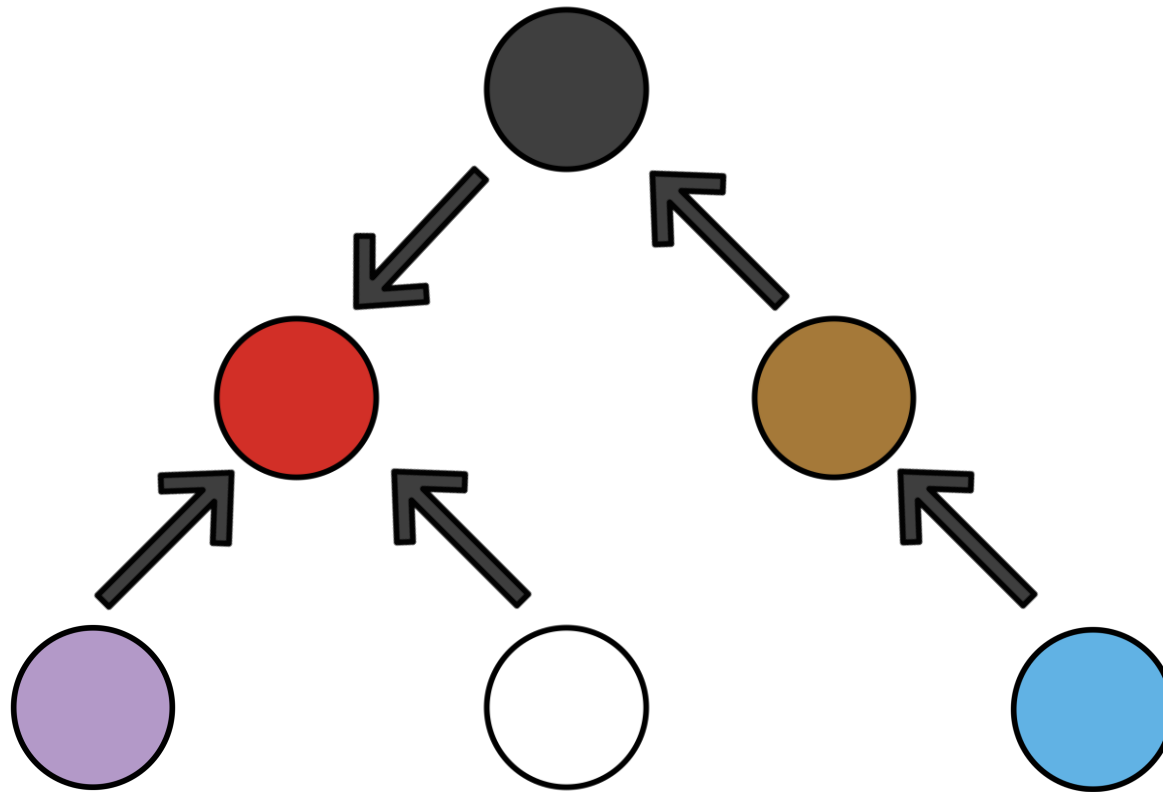
6 лет работы в Рексофт

Основное направление –  
проектирование архитектуры

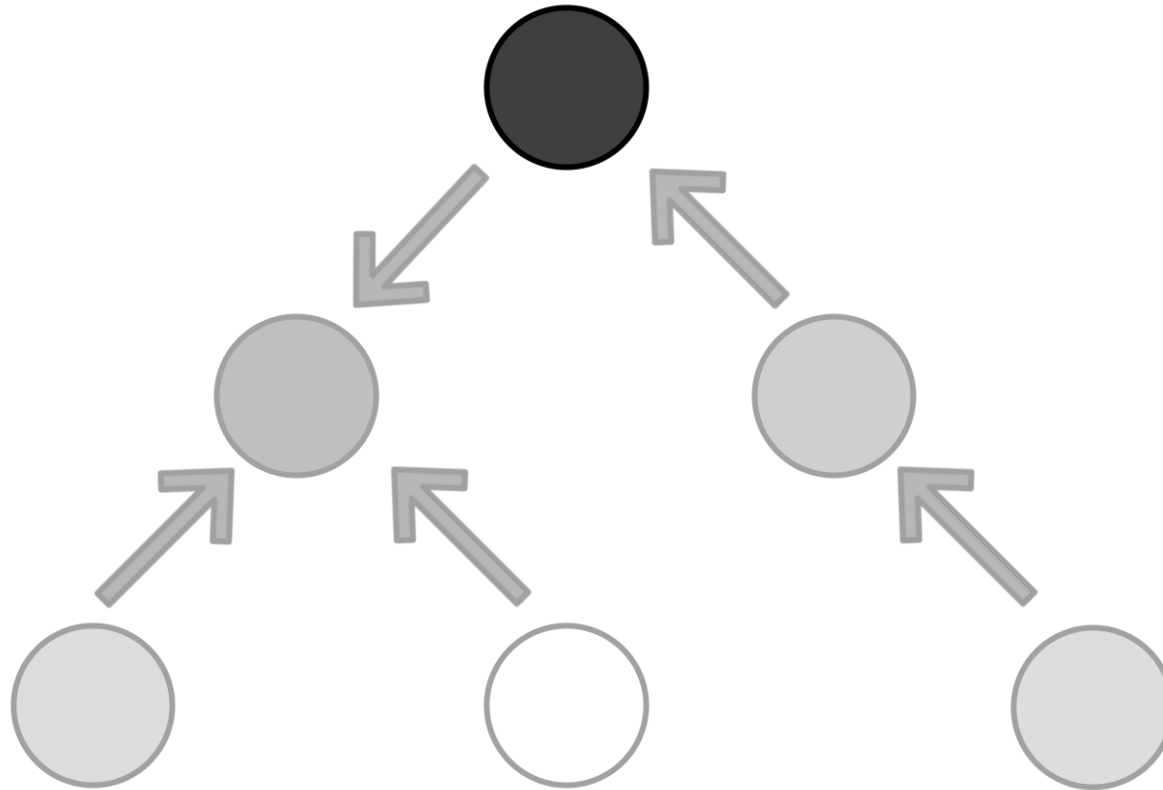


АРХИТЕКТУРА

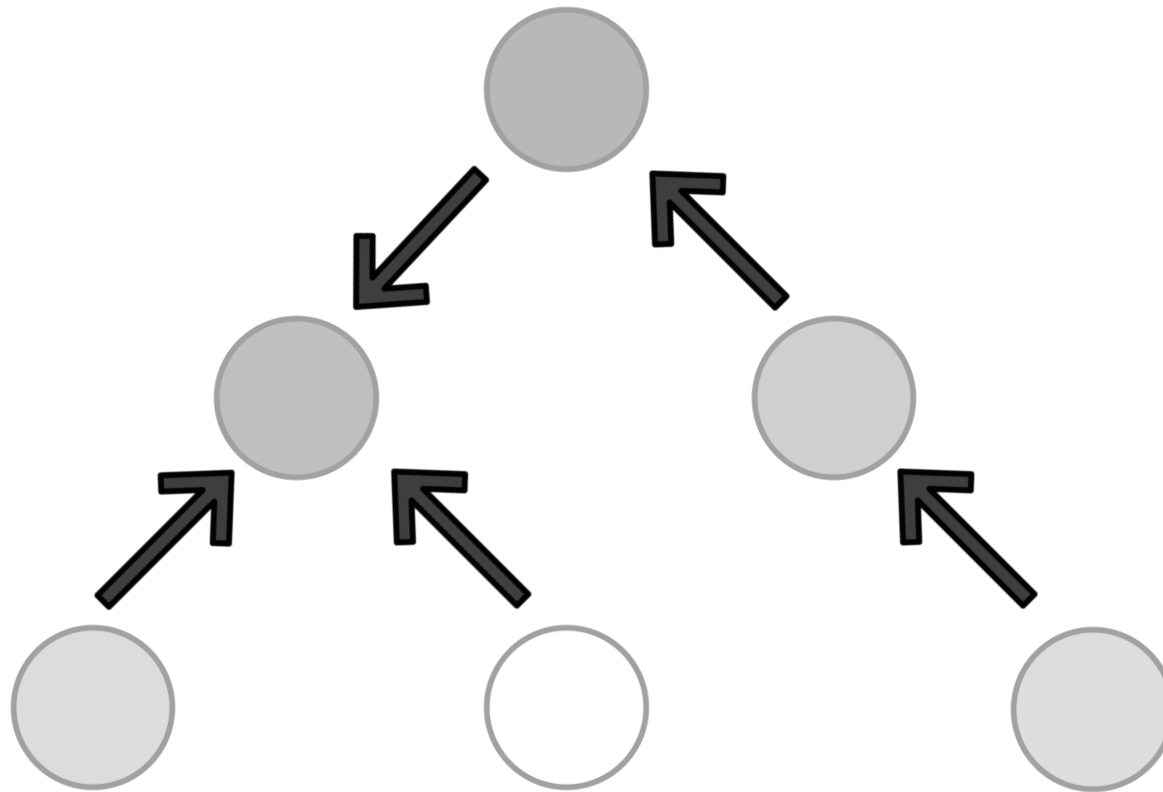
# АРХИТЕКТУРА



# АРХИТЕКТУРА



# АРХИТЕКТУРА



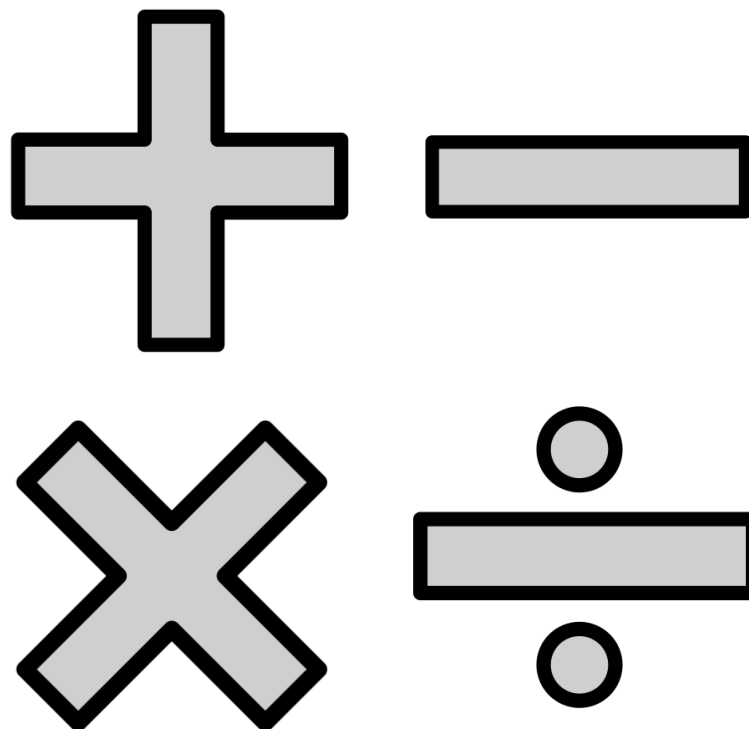
# РОЛЬ

# РОЛЬ

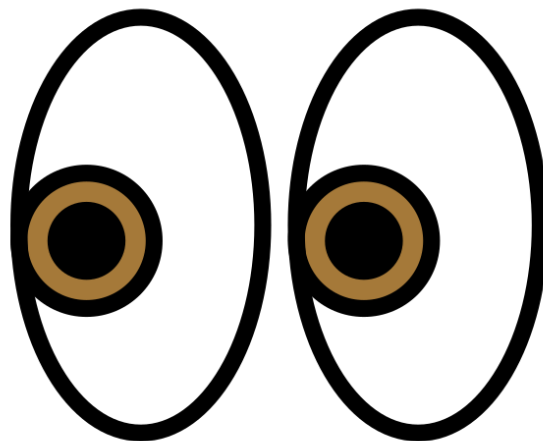
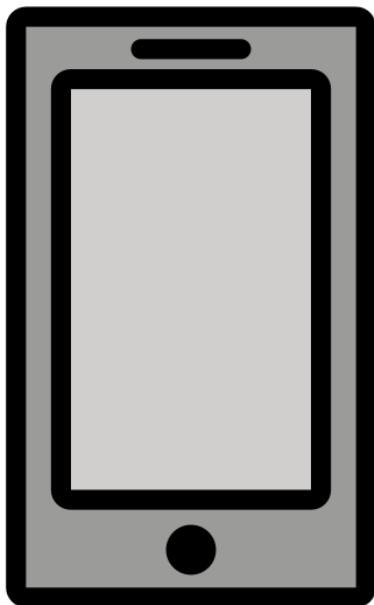
Трудно изменить



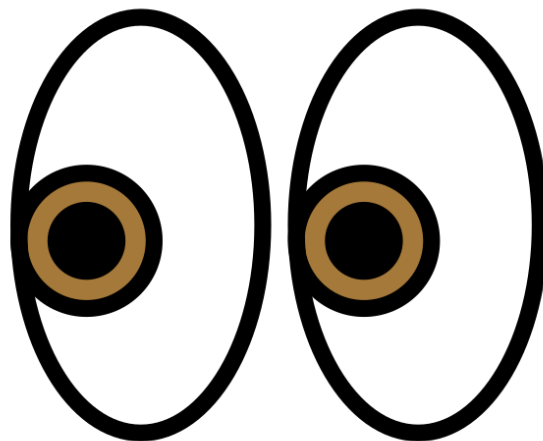
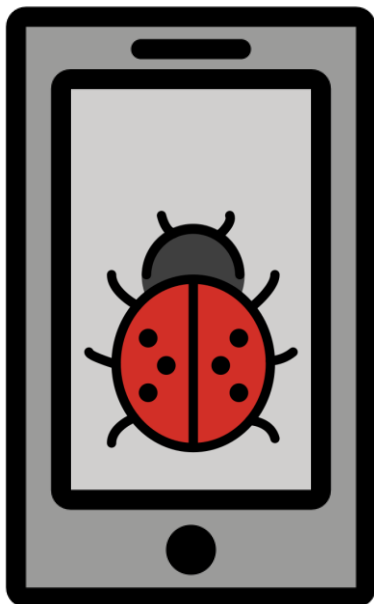
# ПОВЕДЕНИЕ



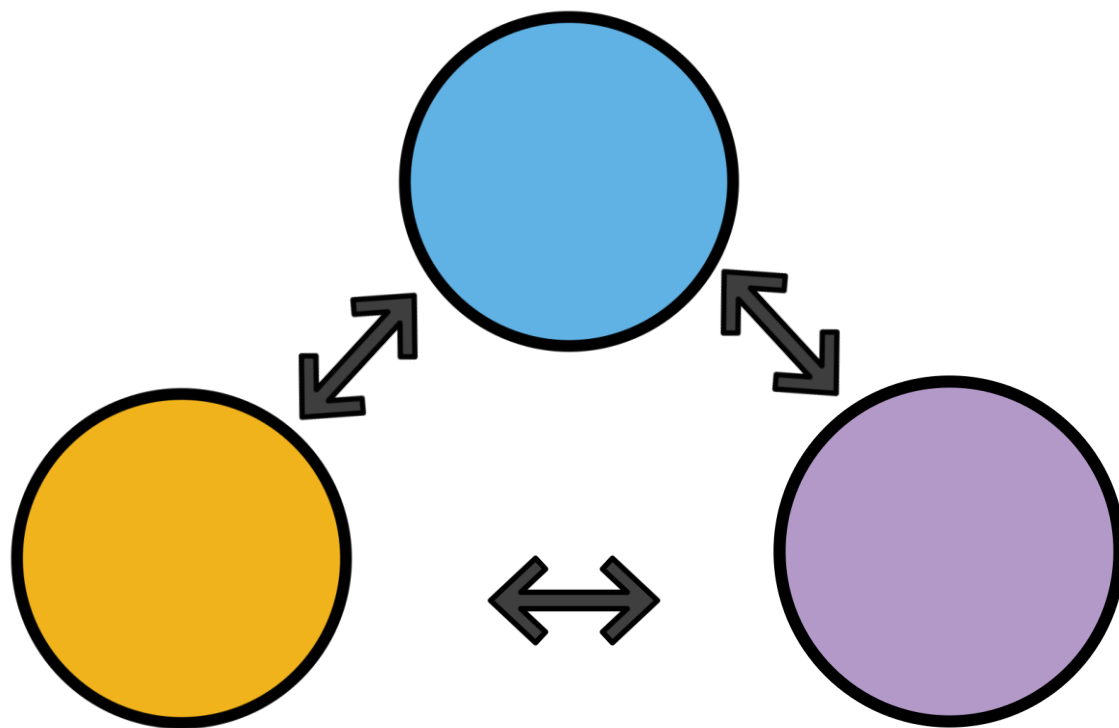
# ЭФФЕКТ



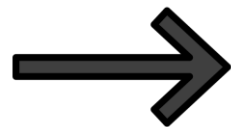
# ЭФФЕКТ



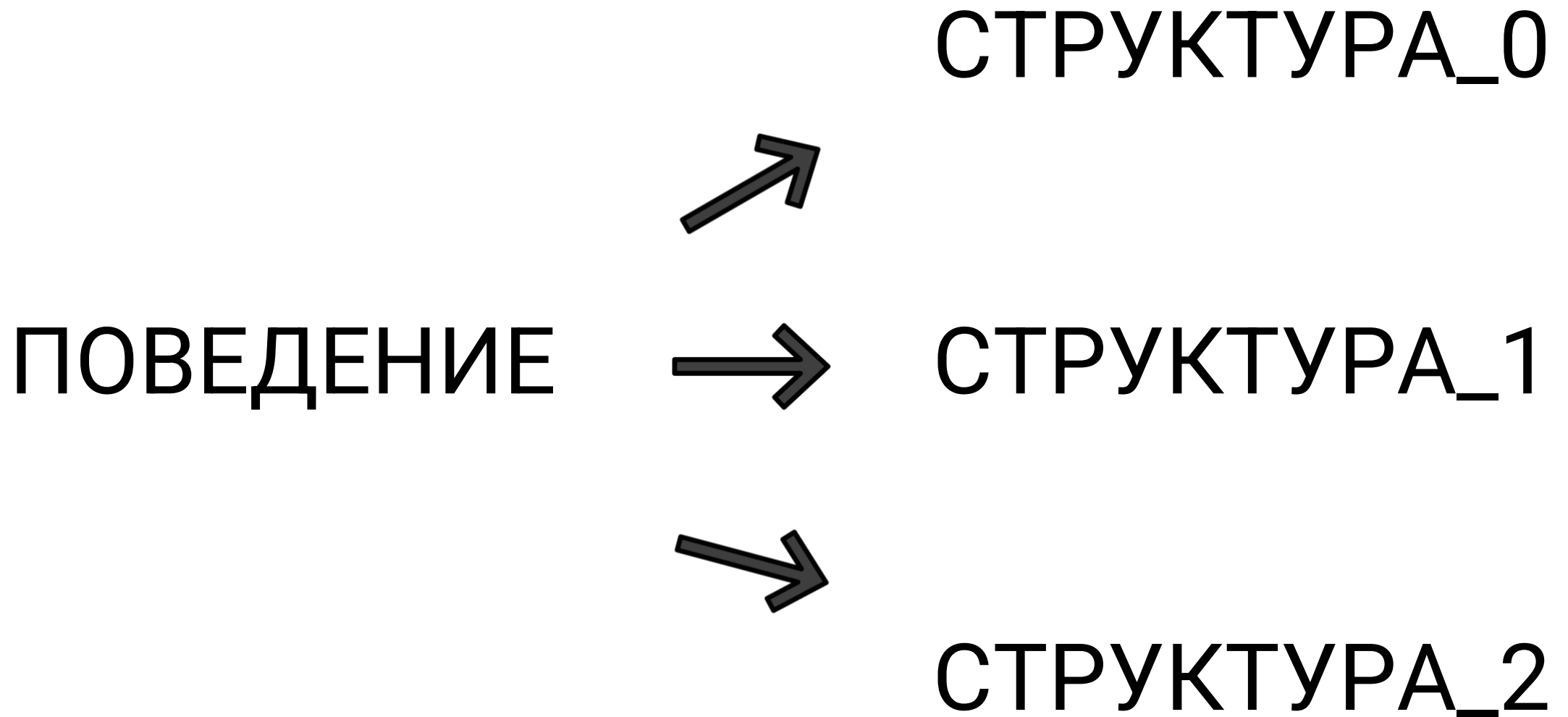
# СТРУКТУРА



ПОВЕДЕНИЕ



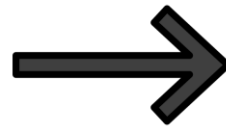
СТРУКТУРА



ПОВЕДЕНИЕ



СТРУКТУРА\_0



СТРУКТУРА\_1



СТРУКТУРА\_2

# ЭФФЕКТ

## Производительность труда



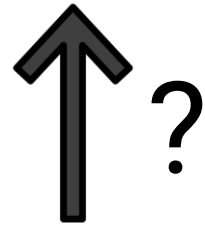
# ПРАВИЛЬНАЯ СТРУКТУРА

Ускорять и не противоречить

# НЕПРАВИЛЬНАЯ СТРУКТУРА

Замедлять и блокировать

АРХИТЕКТУРА

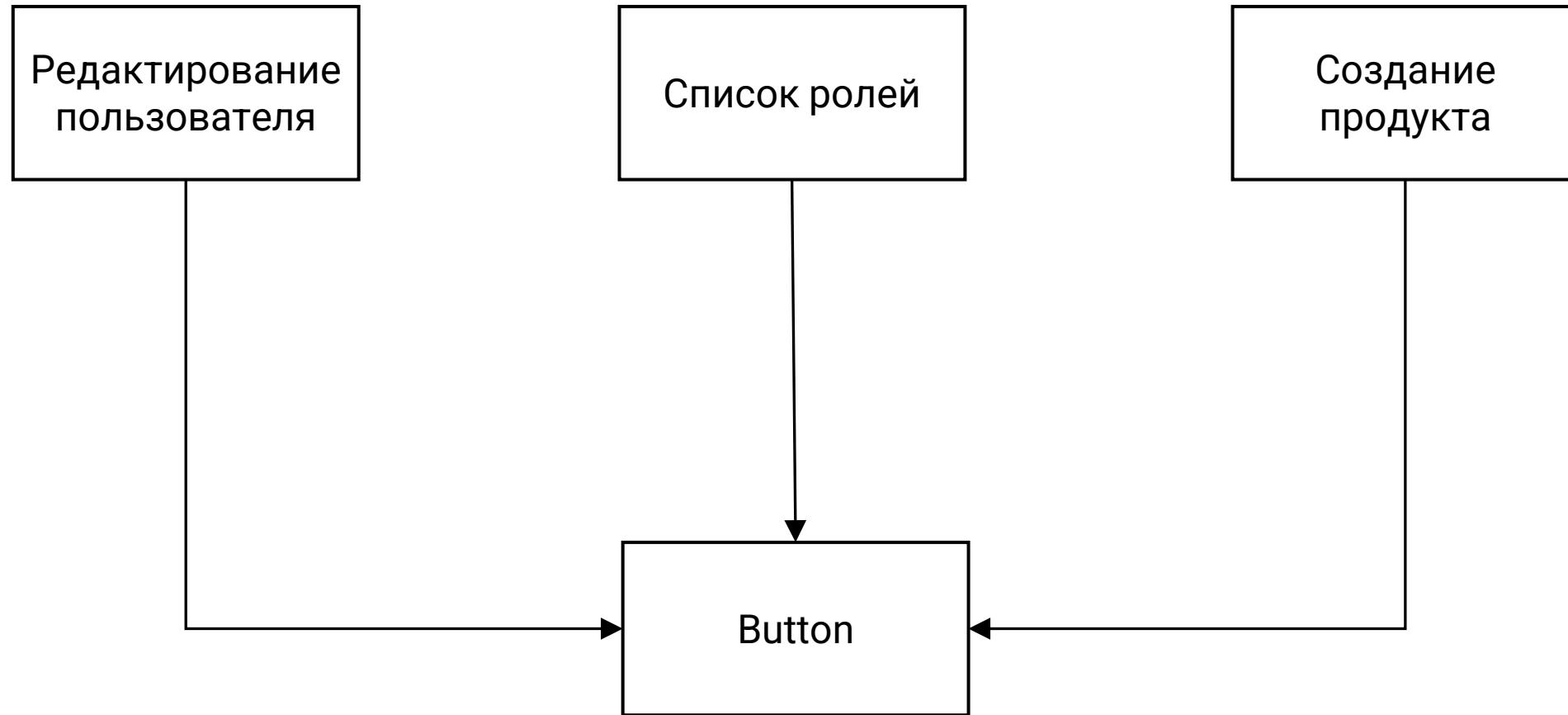


ПРОИЗВОДИТЕЛЬНОСТЬ

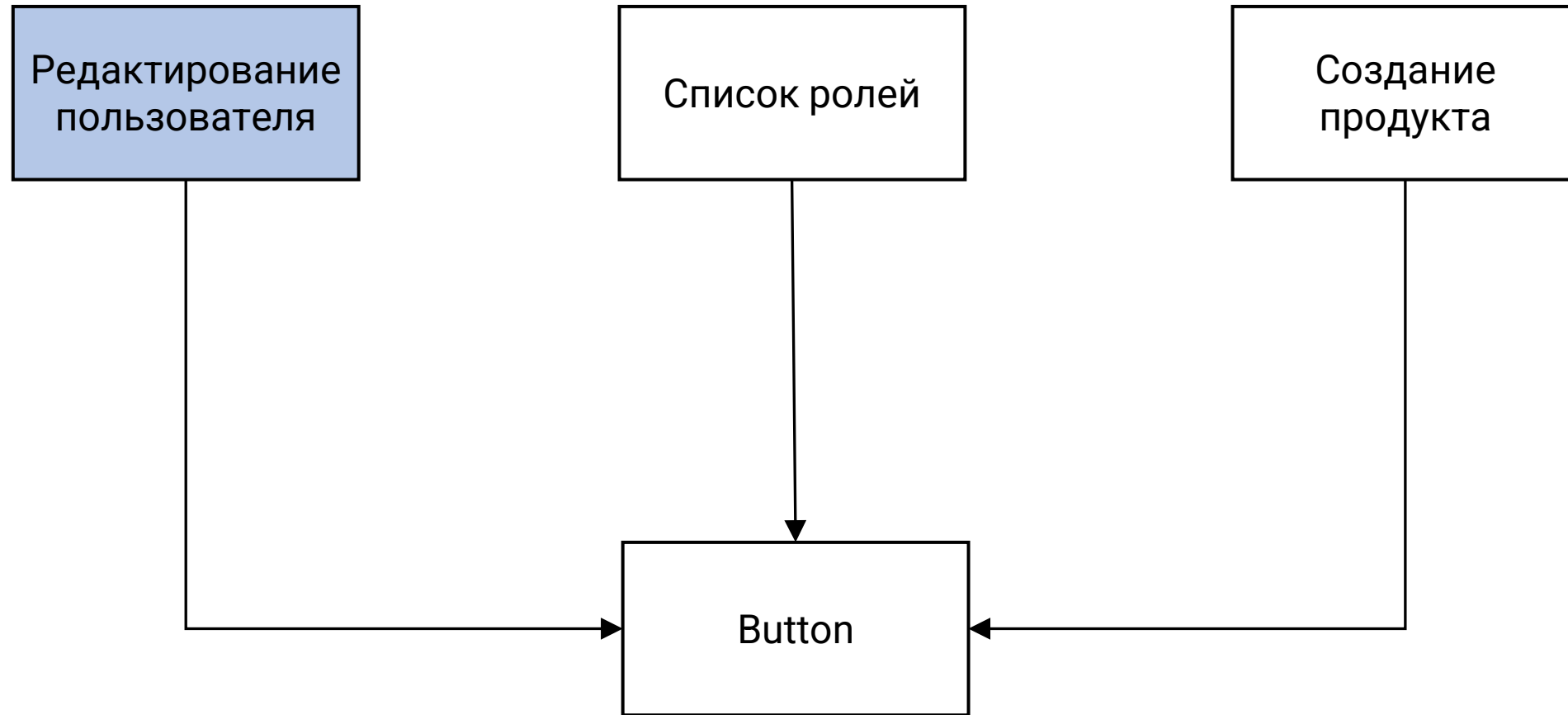
# ПРИЗНАКИ НАРУШЕНИЙ

# ЖЕСТКОСТЬ

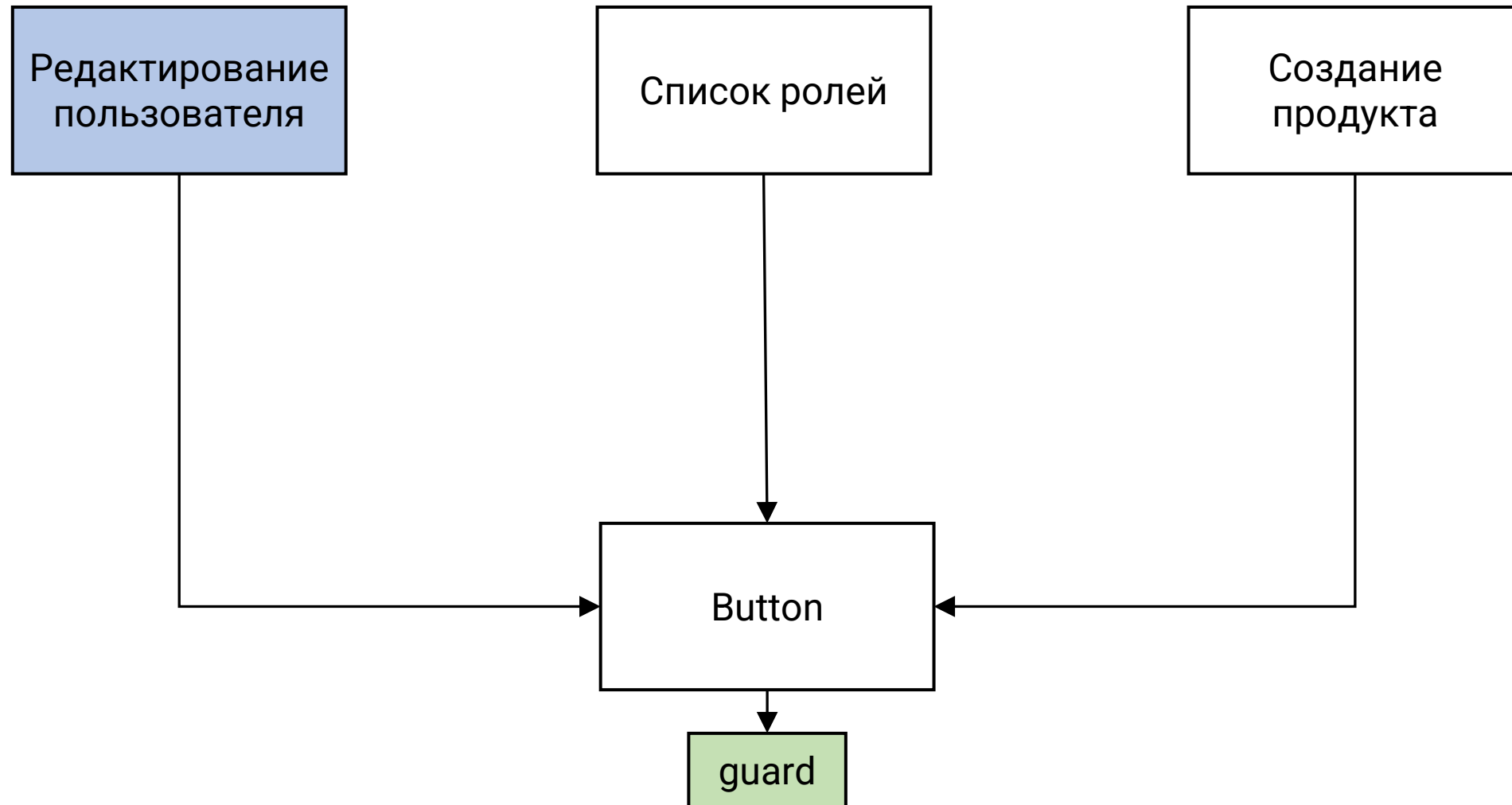
# ПРОБЛЕМА



# ПРОБЛЕМА

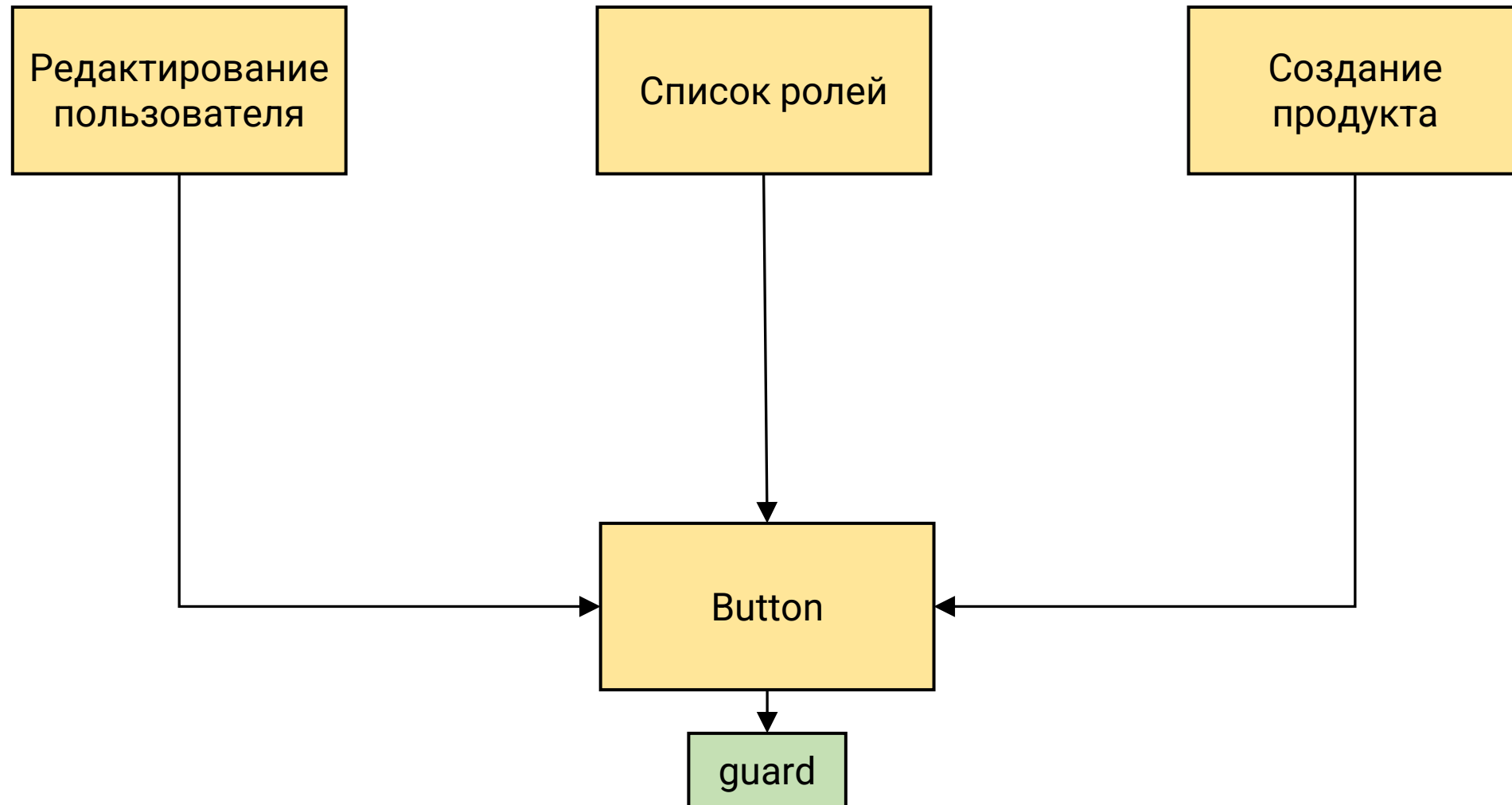


# ПРОБЛЕМА

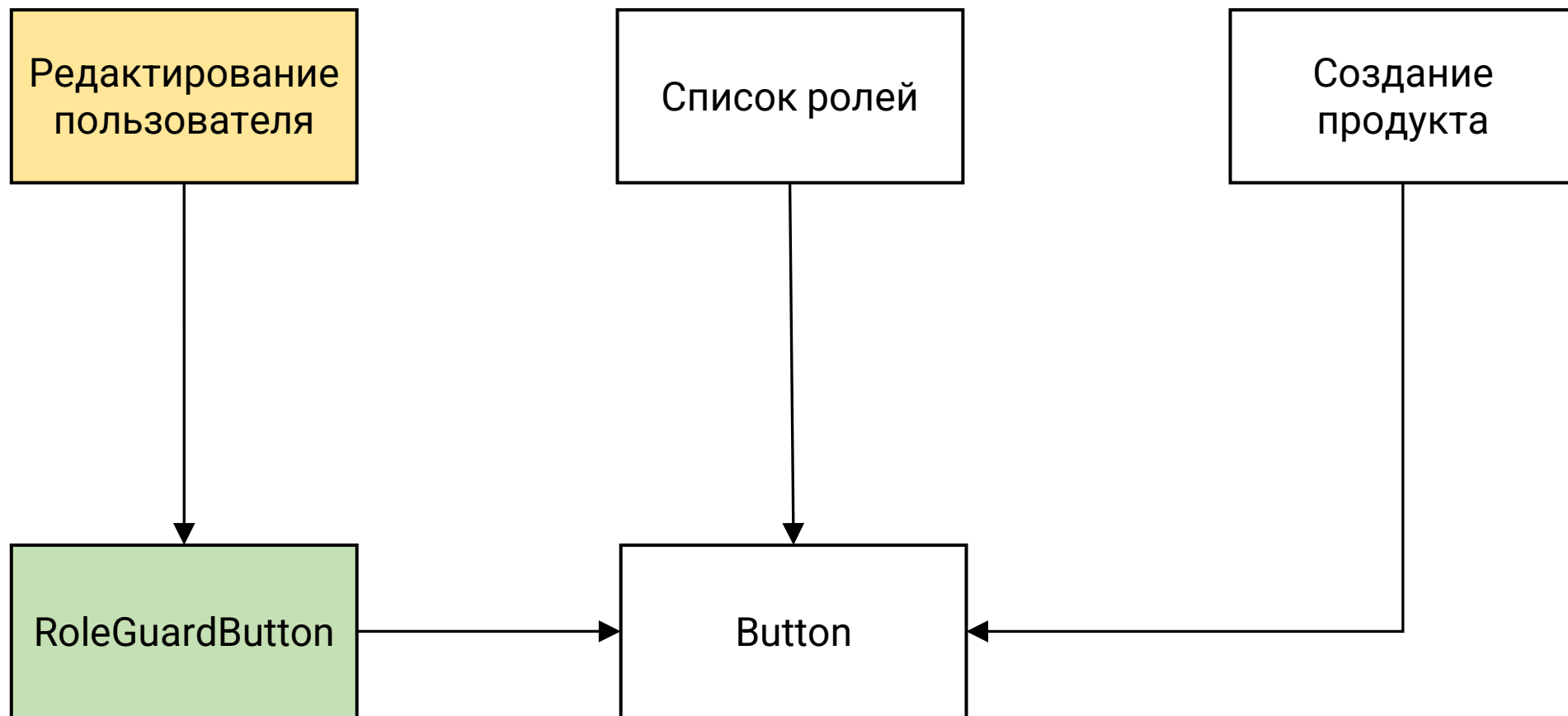




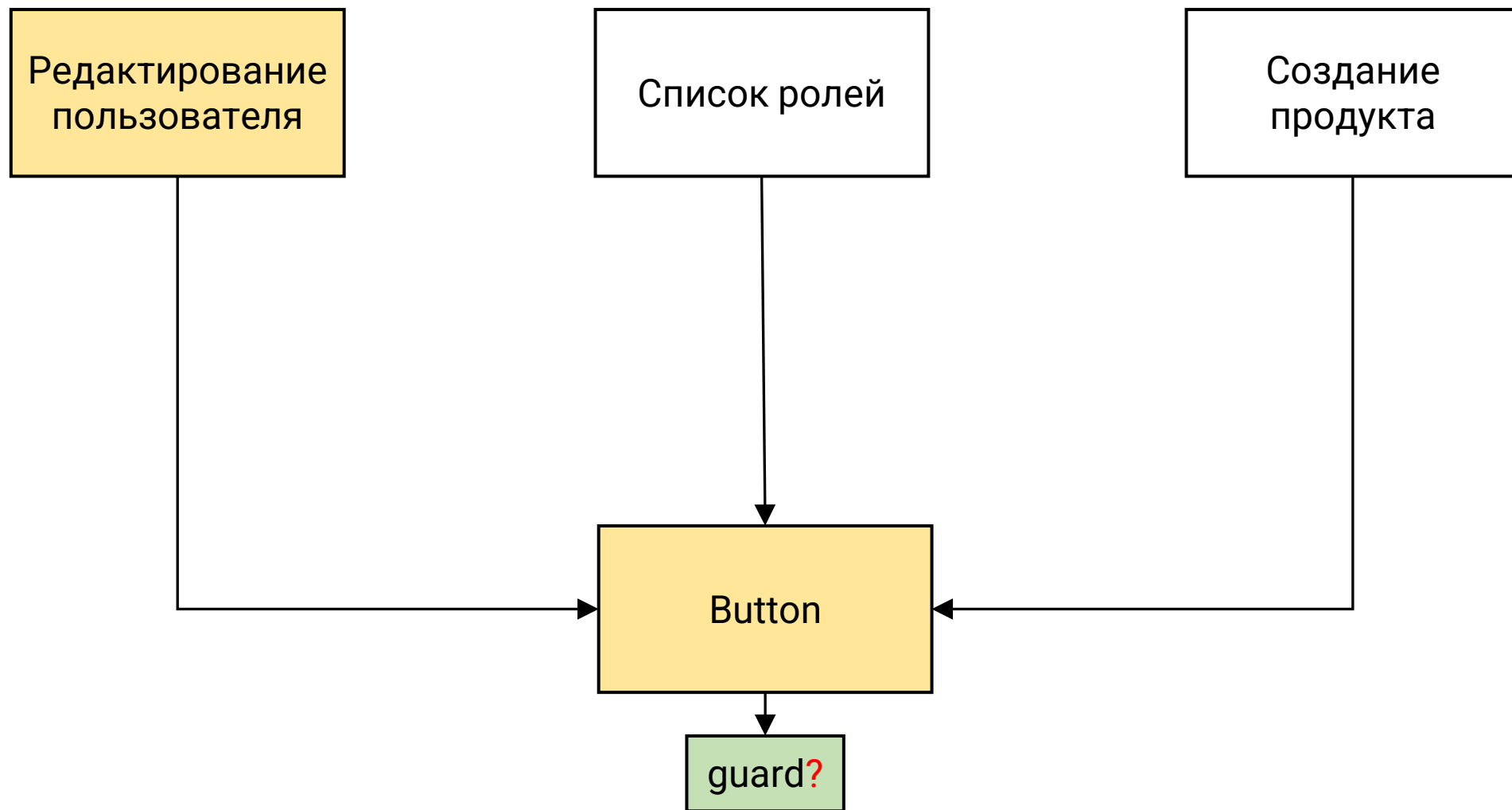
# ПРОБЛЕМА



# РЕШЕНИЕ

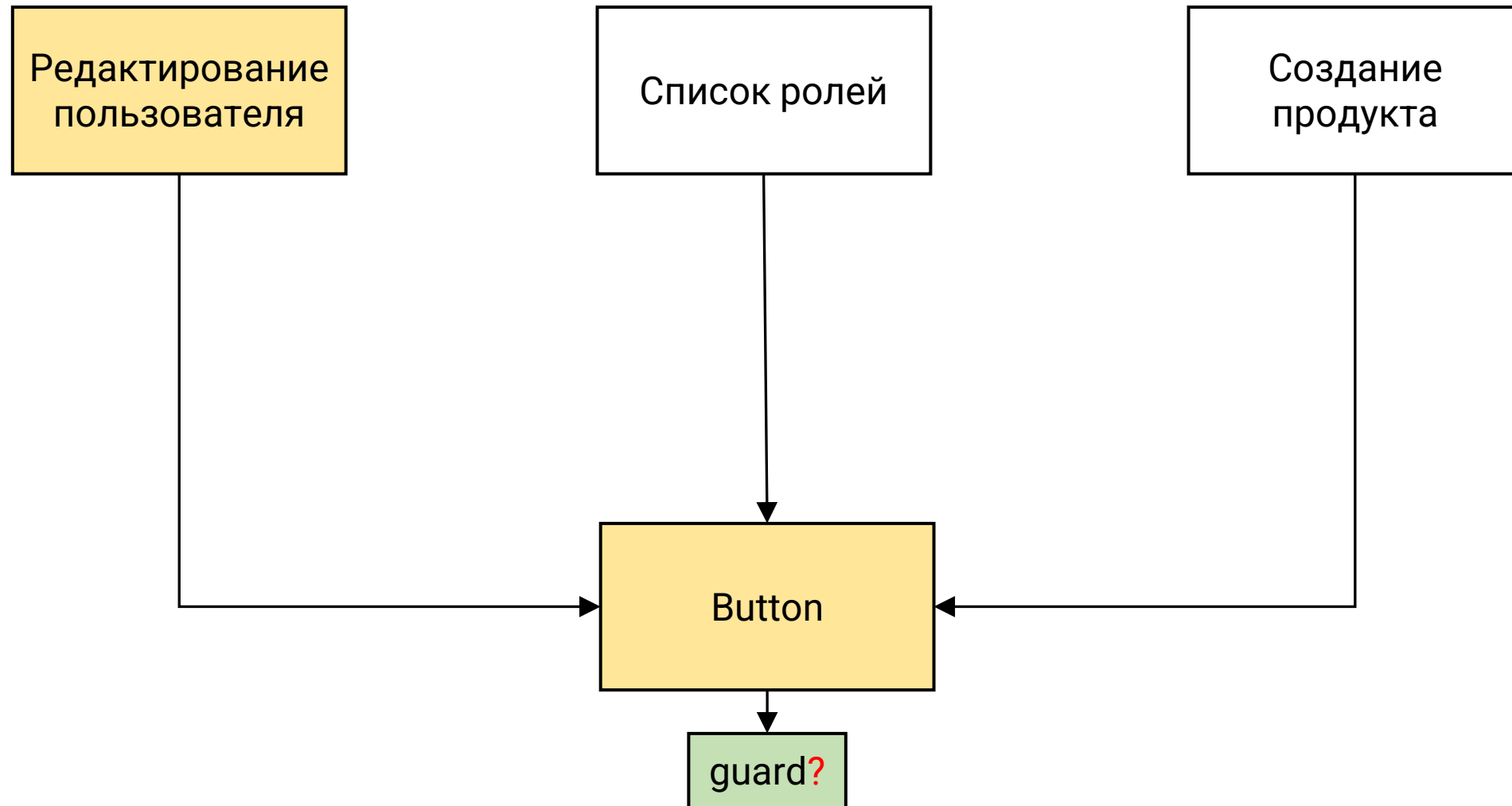


# РЕШЕНИЕ

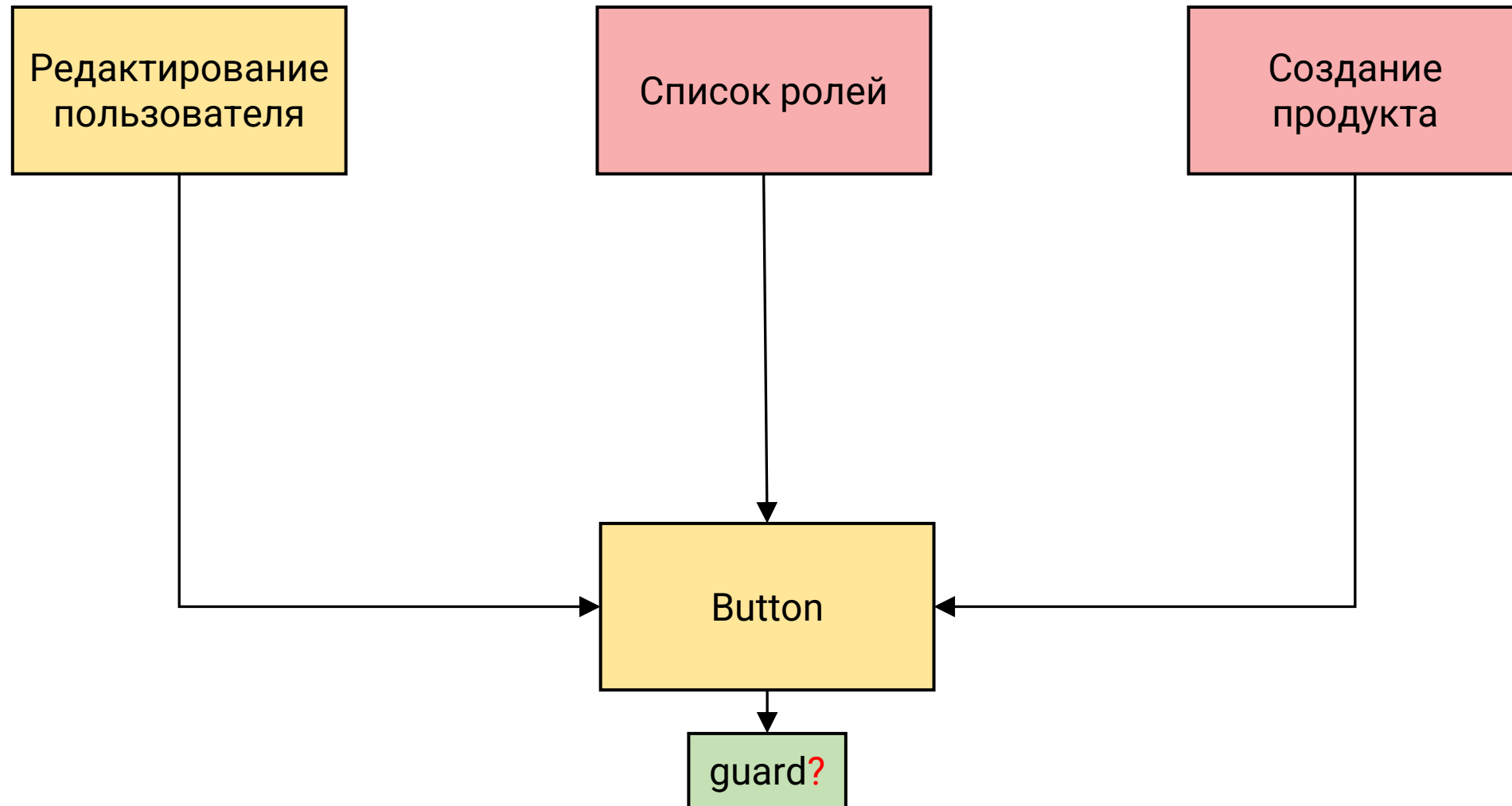


# ХРУПКОСТЬ

# ПРОБЛЕМА



# ПРОБЛЕМА

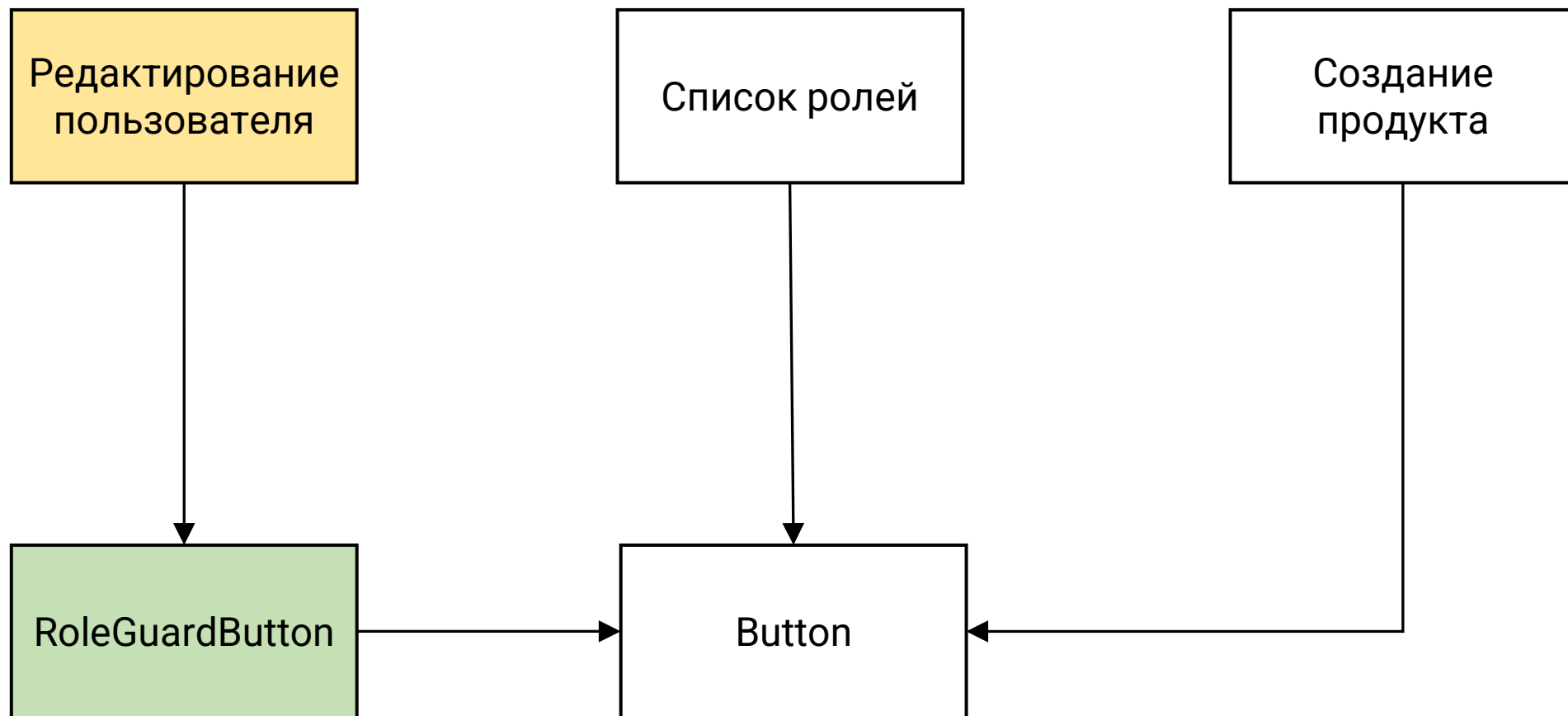


# ЧЕЛОВЕЧЕСКИЙ ФАКТОР

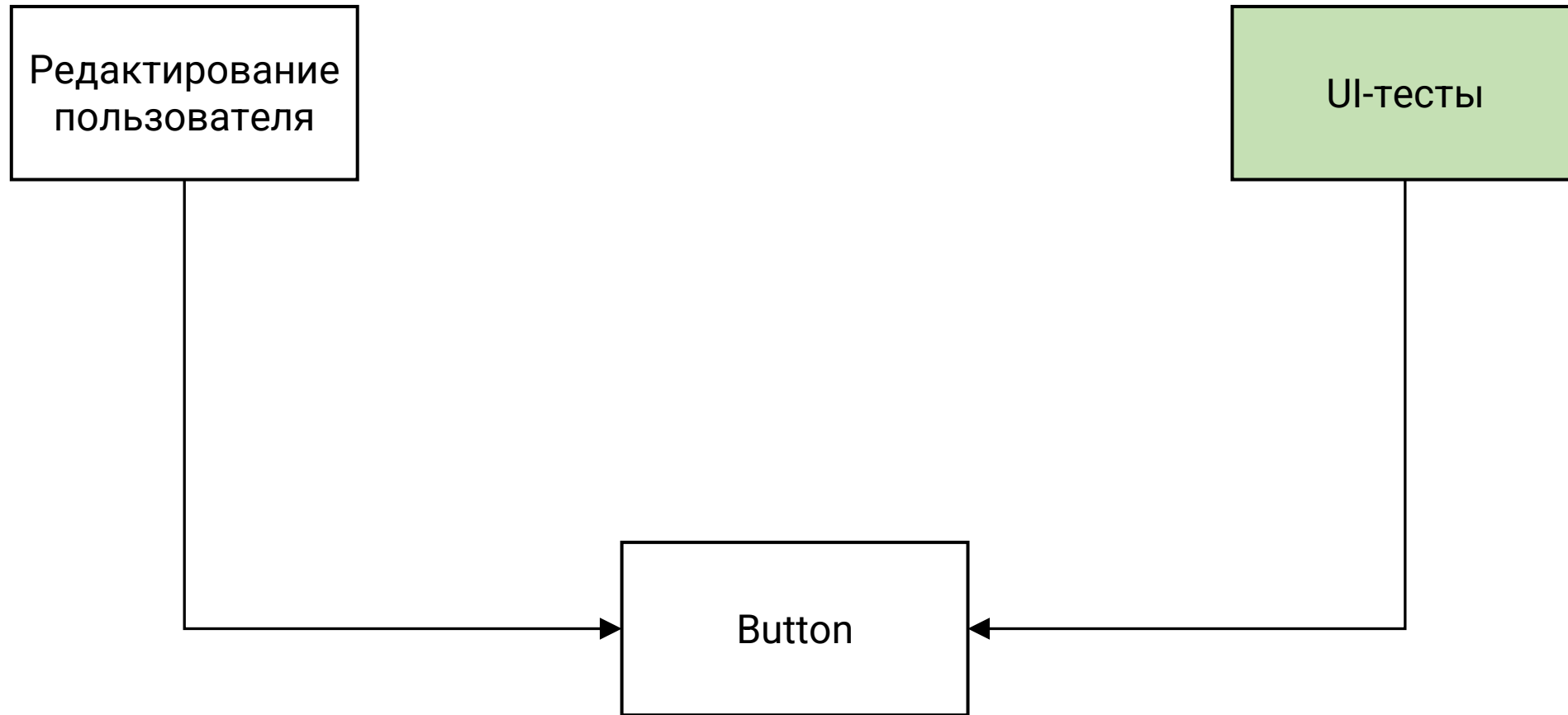
# НОВАЯ ОТВЕТСТВЕННОСТЬ



# РЕШЕНИЕ

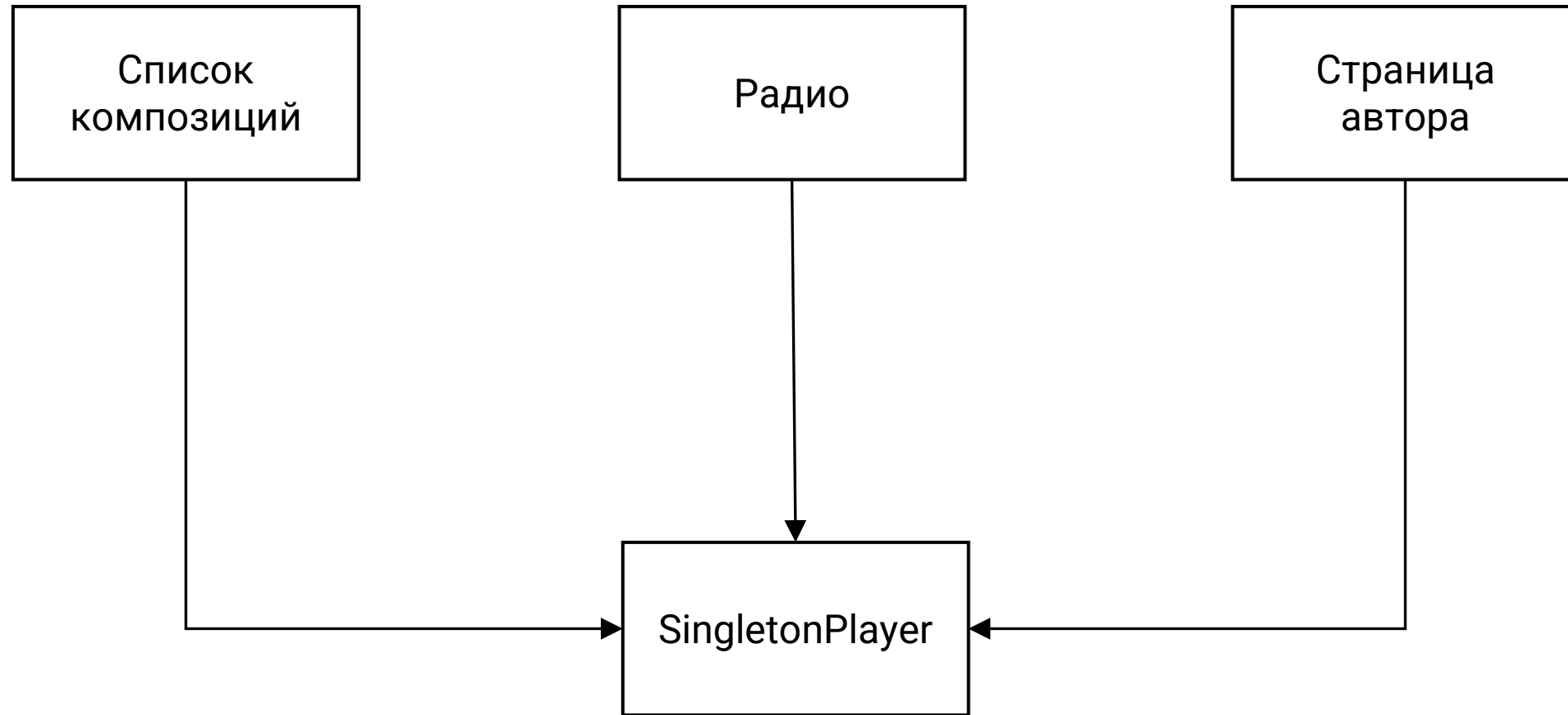


# РЕШЕНИЕ

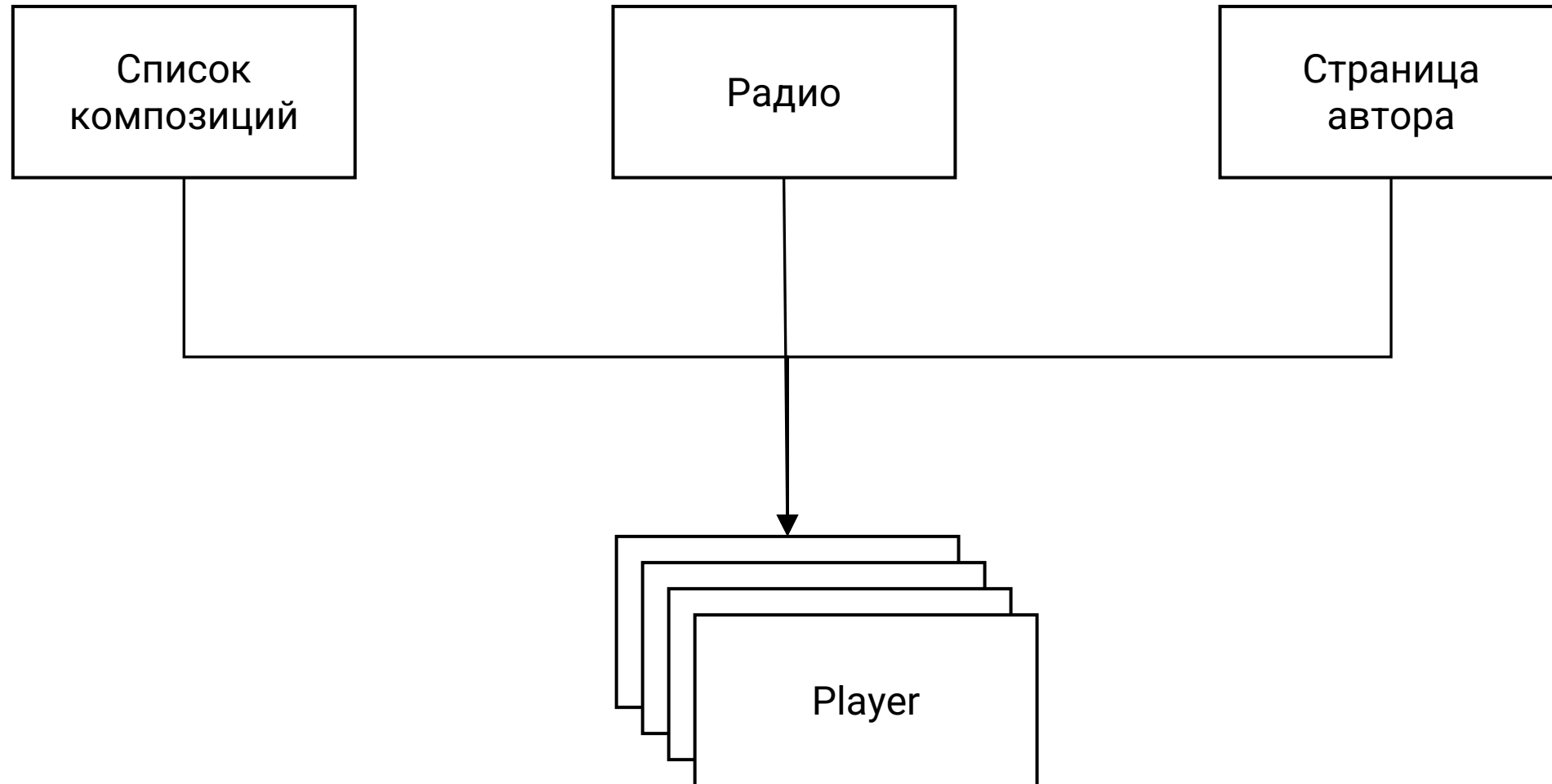


# НЕПОДВИЖНОСТЬ

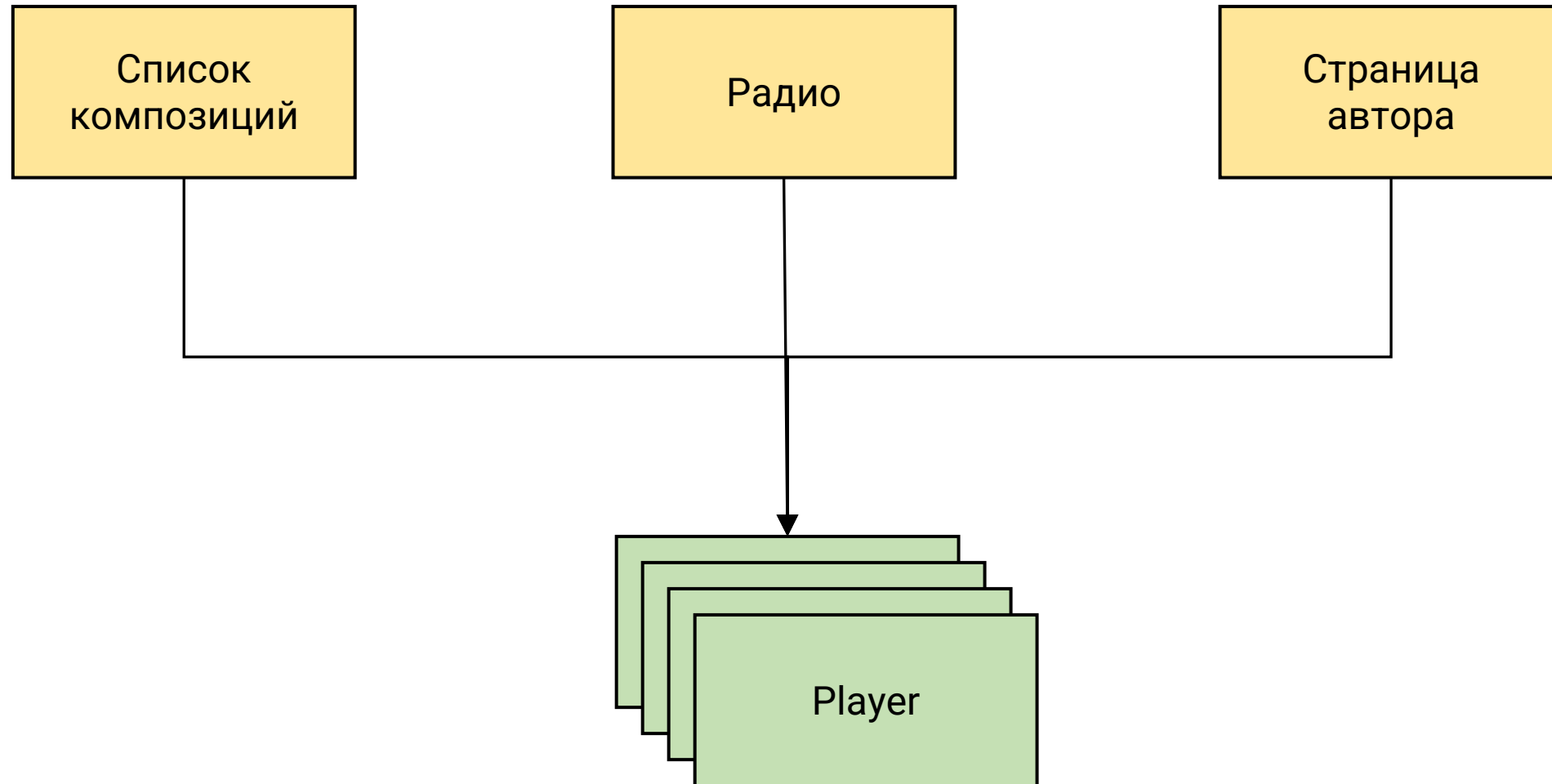
# ПРОБЛЕМА



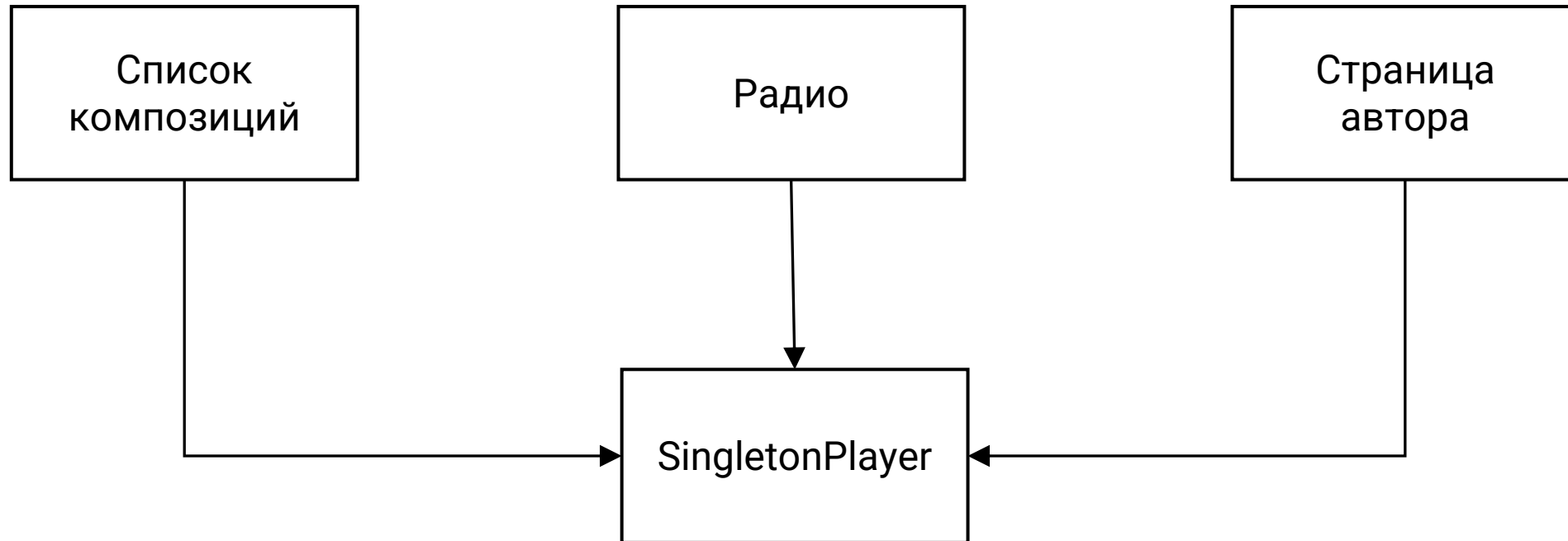
# ПРОБЛЕМА



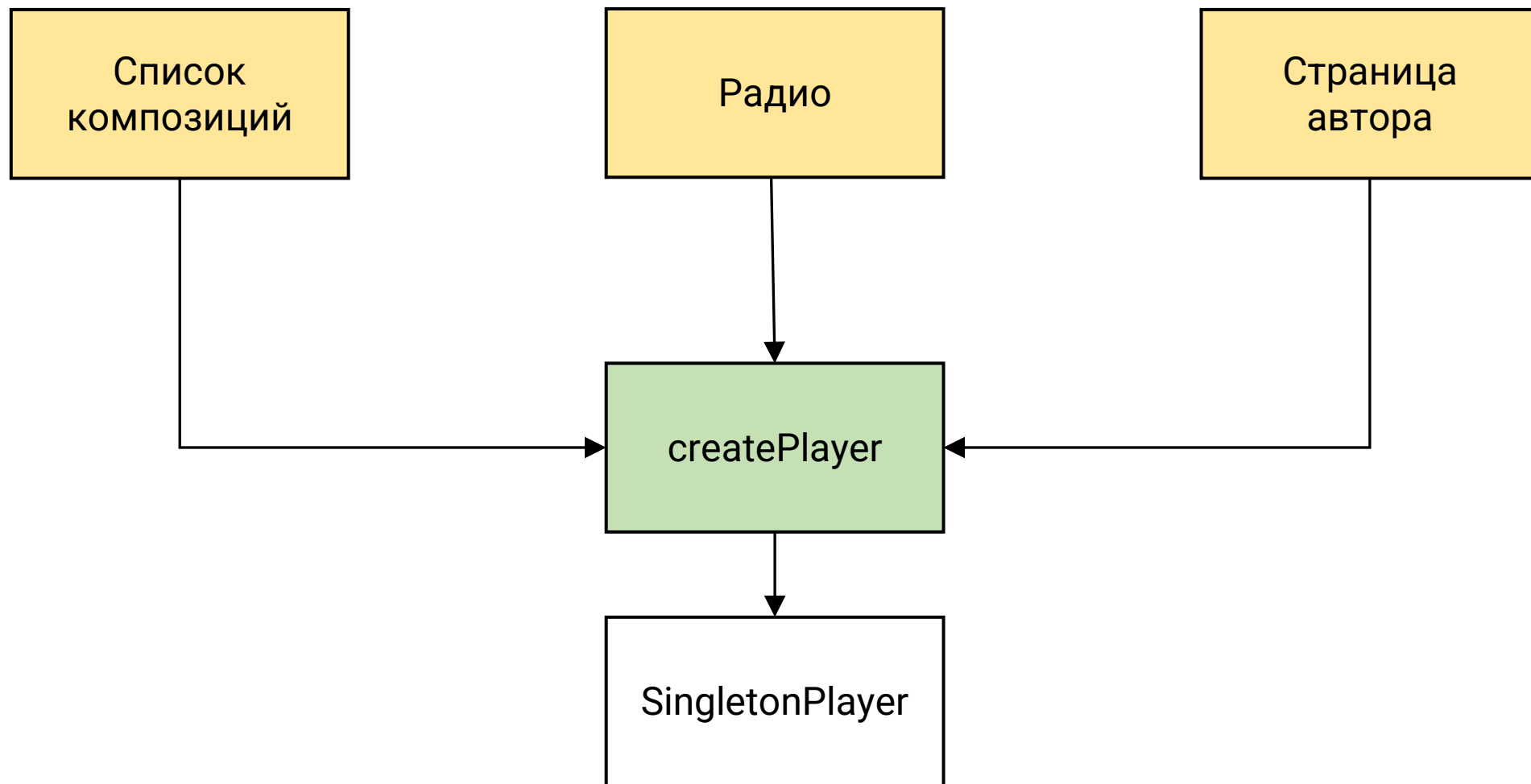
# ПРОБЛЕМА



# РЕШЕНИЕ

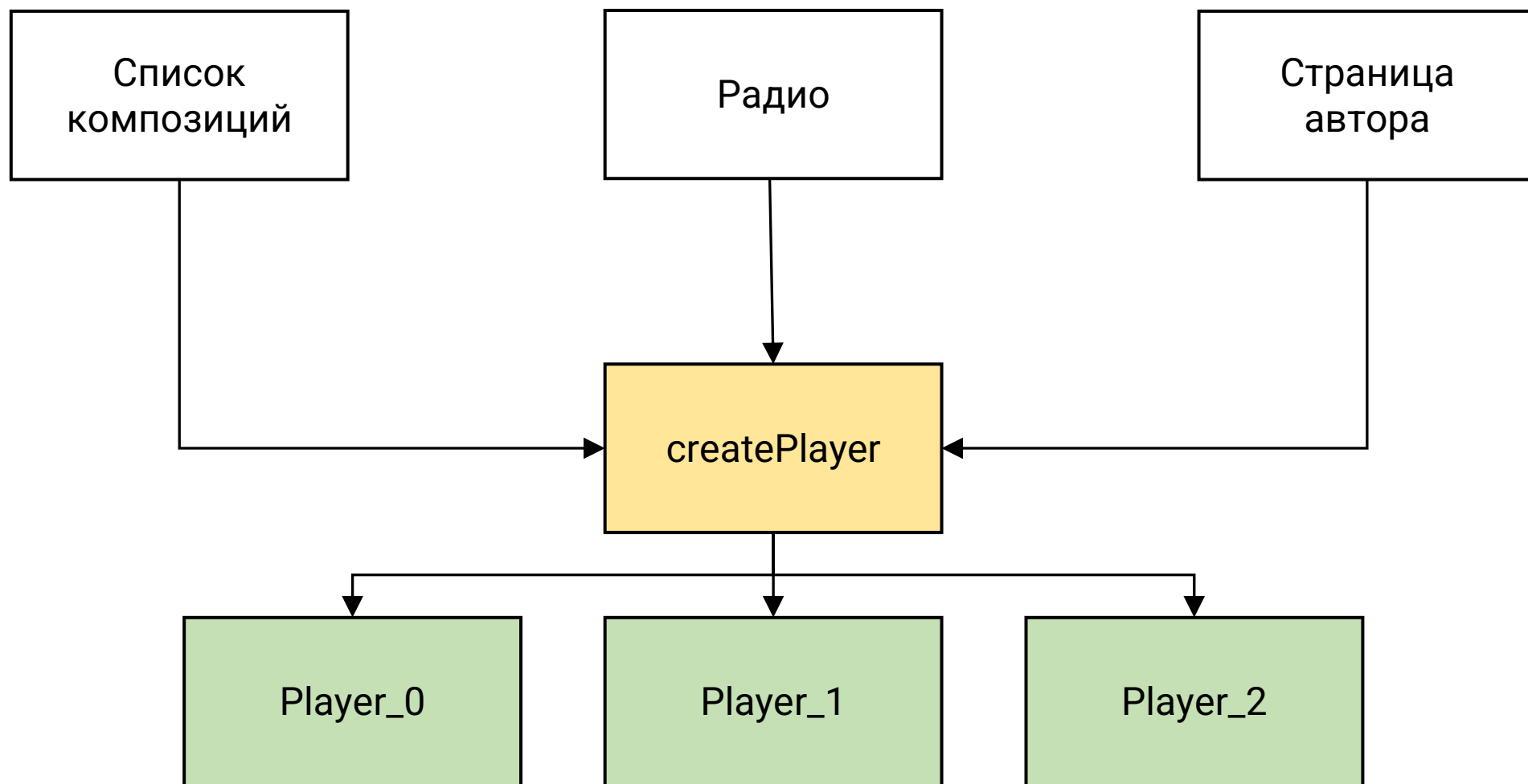


# РЕШЕНИЕ

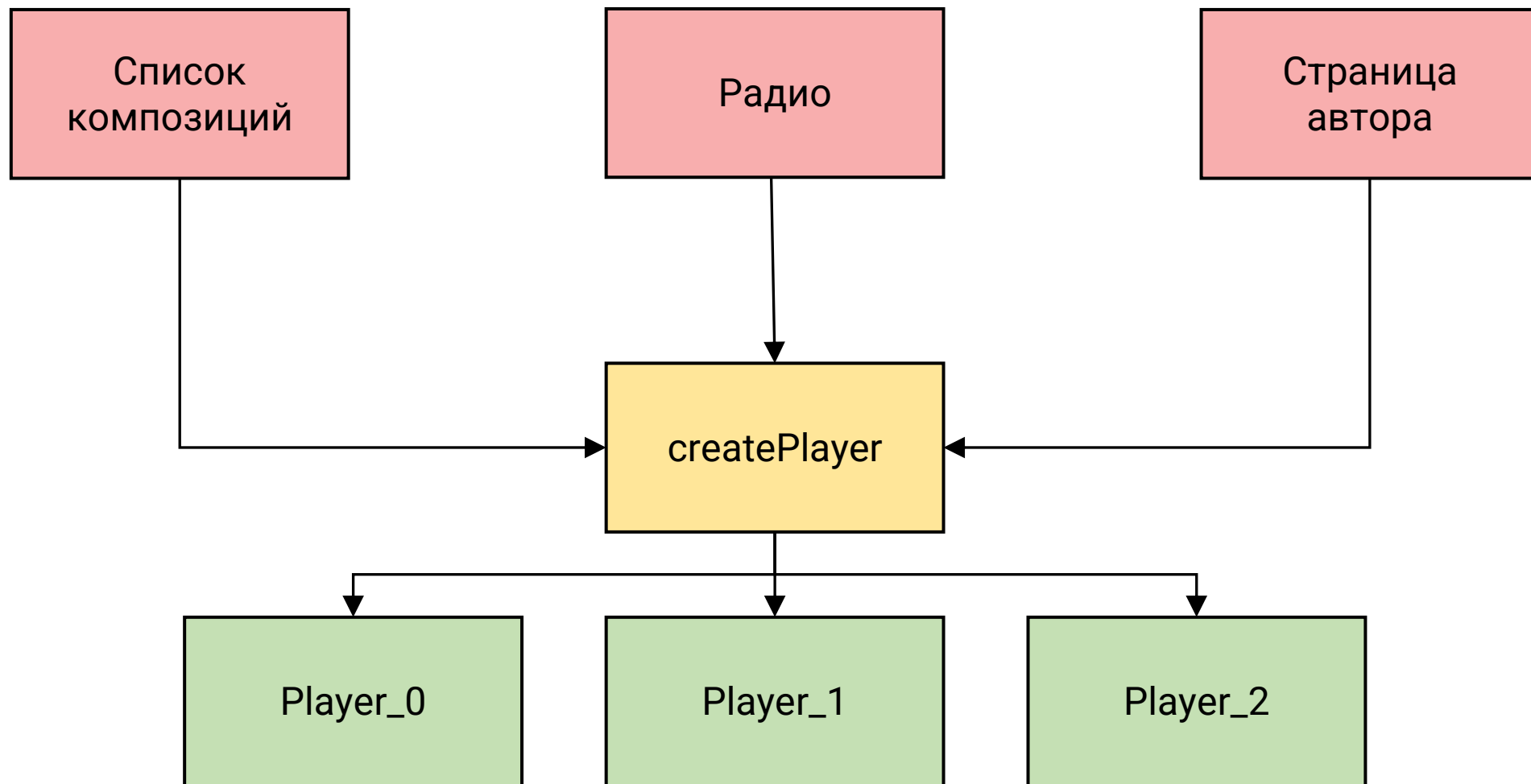




# РЕШЕНИЕ



# РЕШЕНИЕ

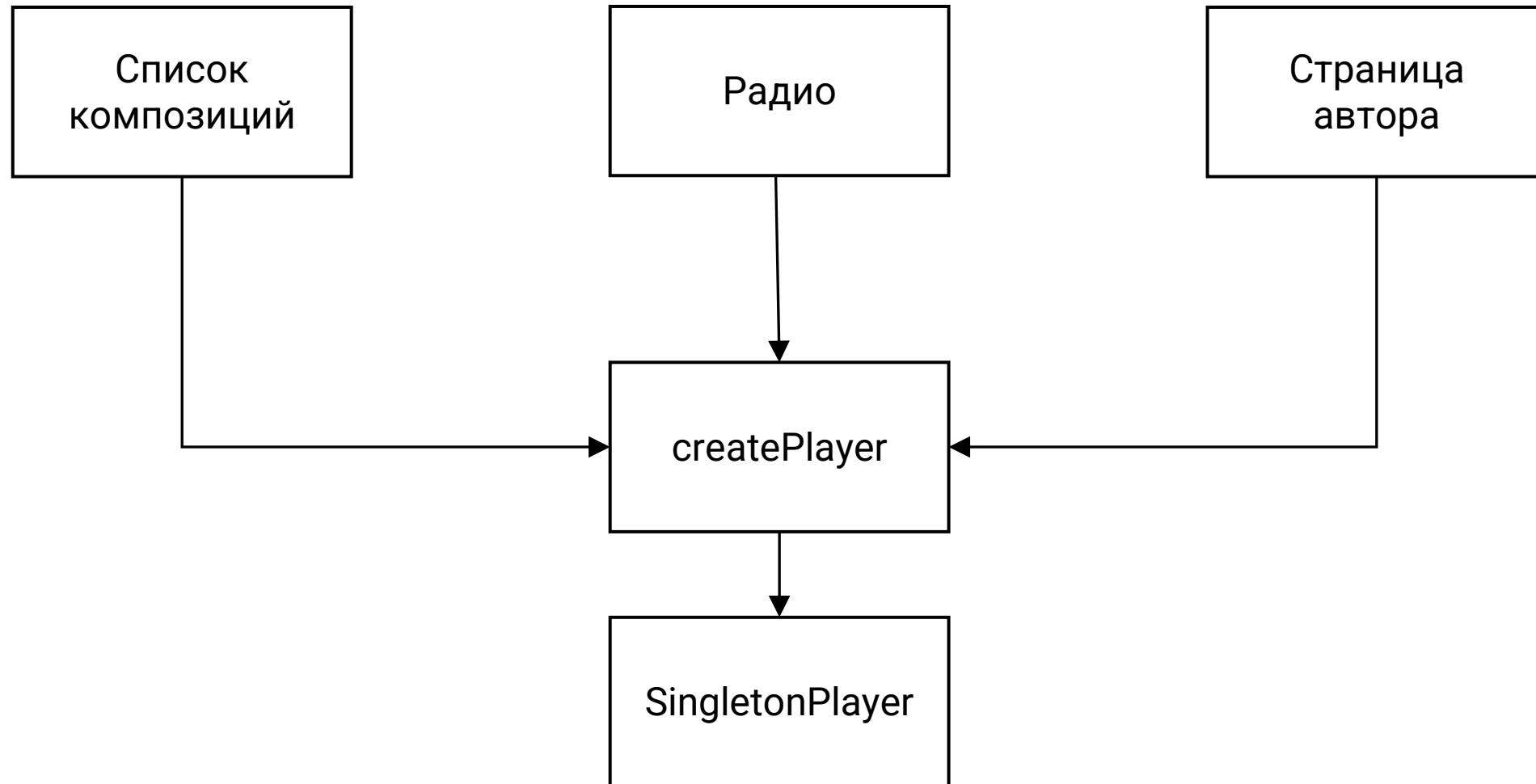


ПОЧЕМУ НЕ СРАЗУ?

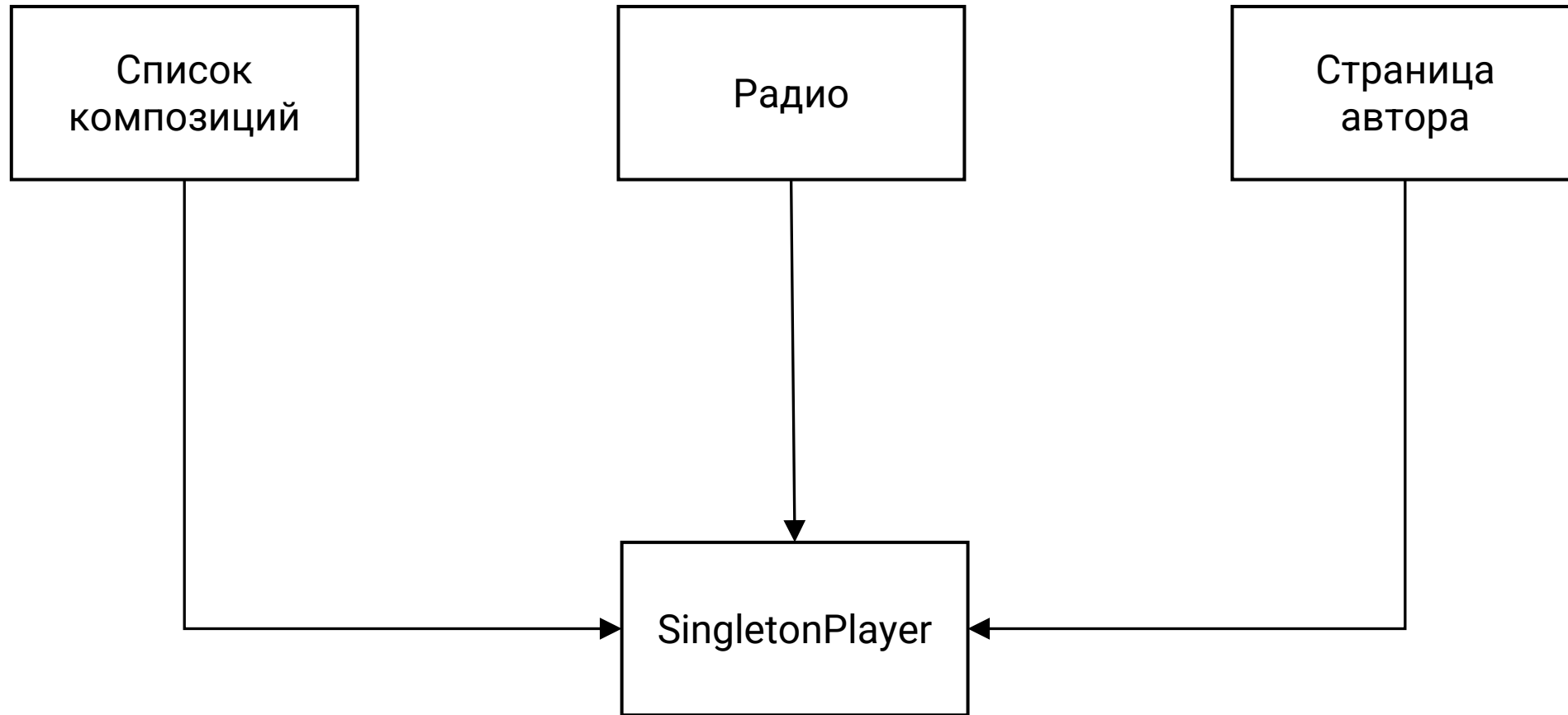
ПОЧЕМУ НЕ ВСЁ?

# ИЗБЫТОЧНАЯ СЛОЖНОСТЬ

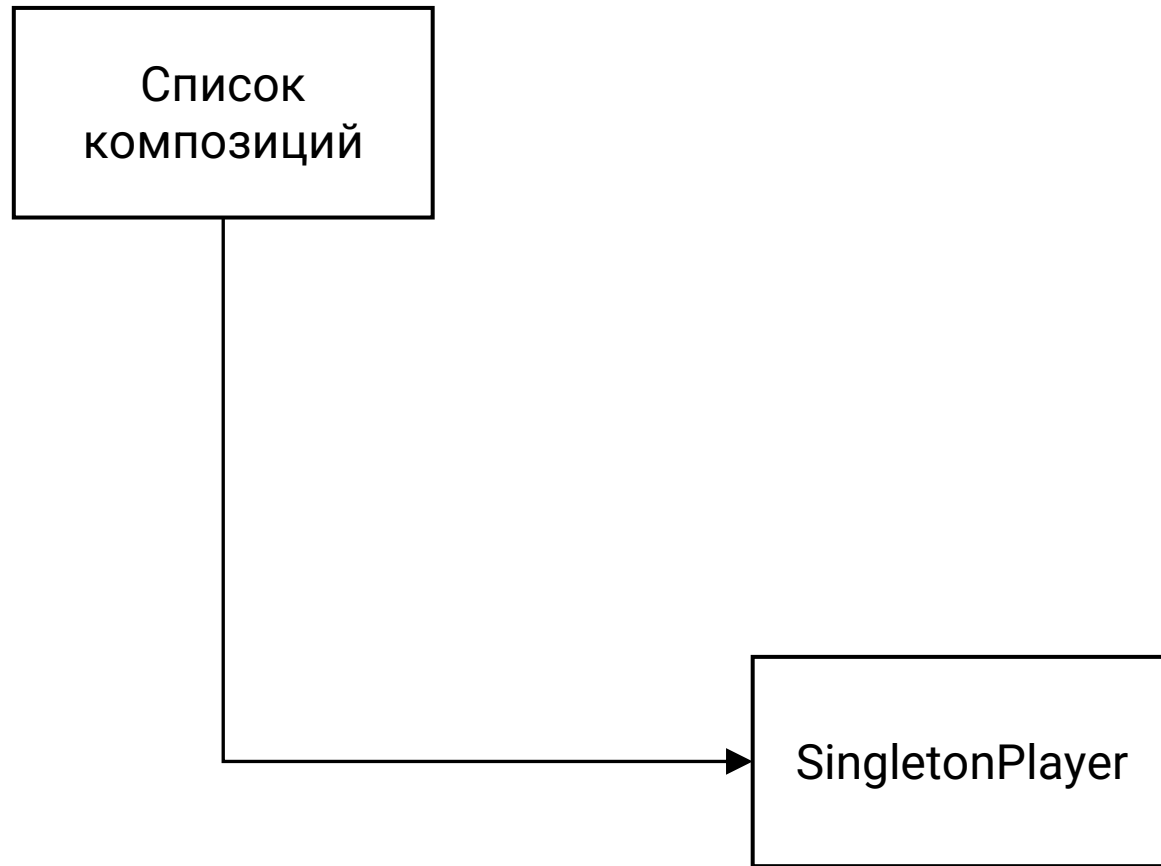
# ПРОБЛЕМА



# РЕШЕНИЕ



# РЕШЕНИЕ





# AGILE

# НЕПРОЗРАЧНОСТЬ

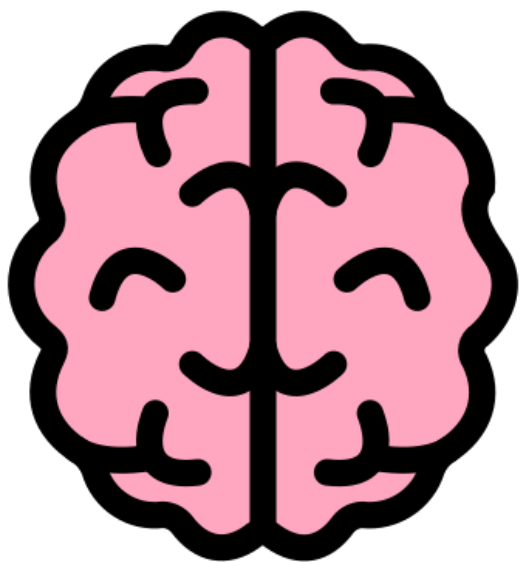
fn\_0

class\_0

...

createPlayer

SingletonPlayer



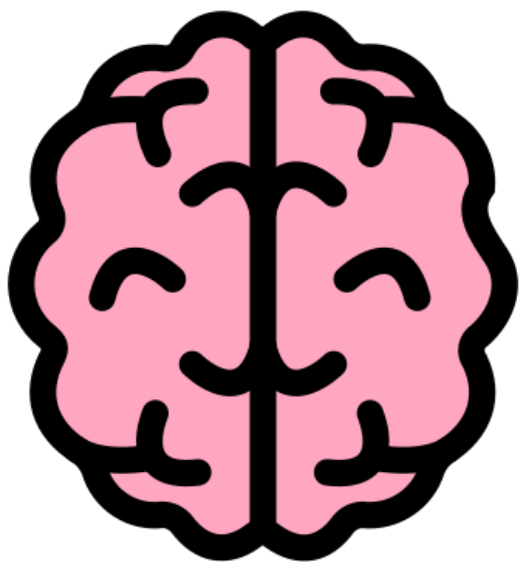
fn\_0

class\_0

...

createPlayer

SingletonPlayer



fn\_0

class\_0

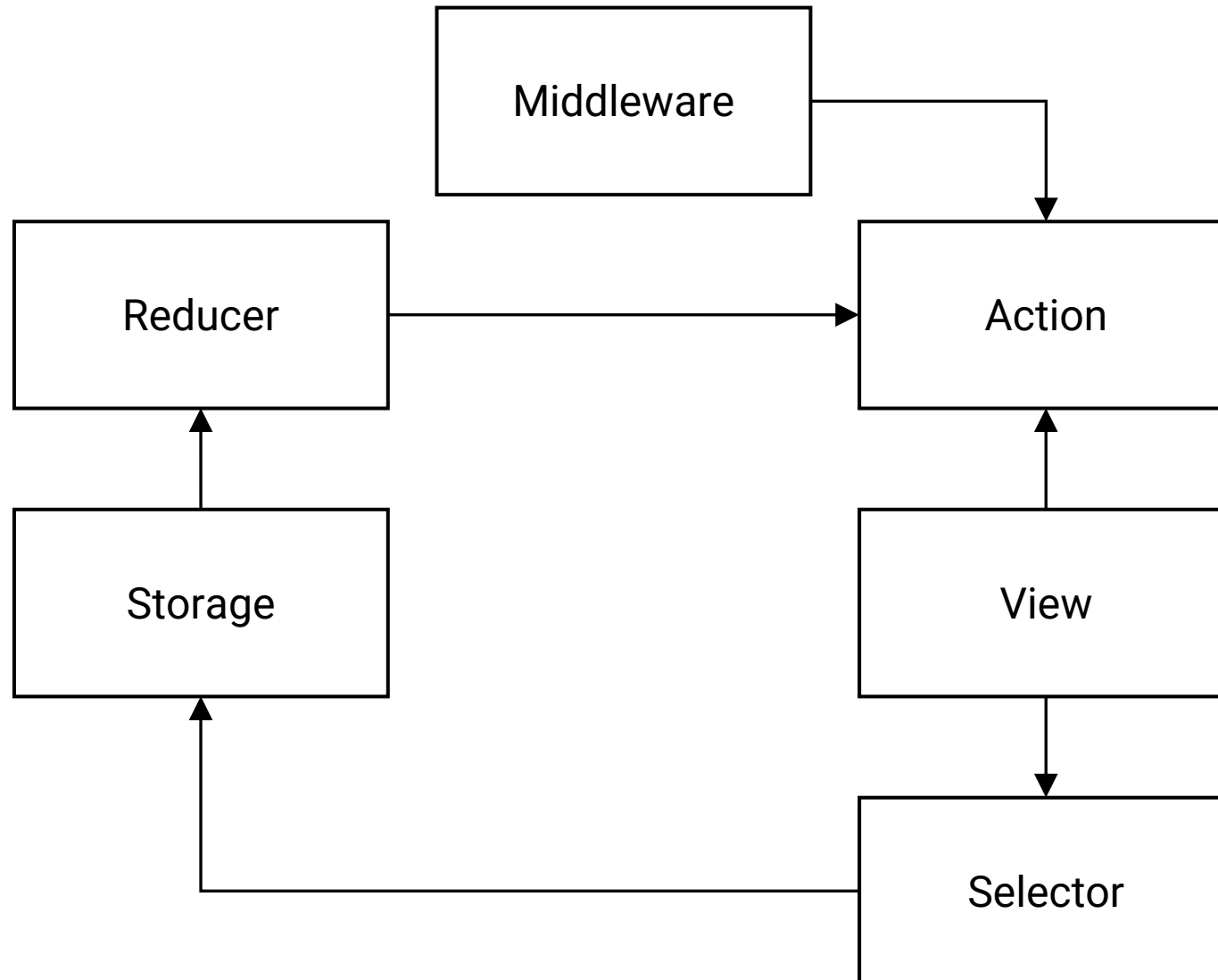
...

createPlayer

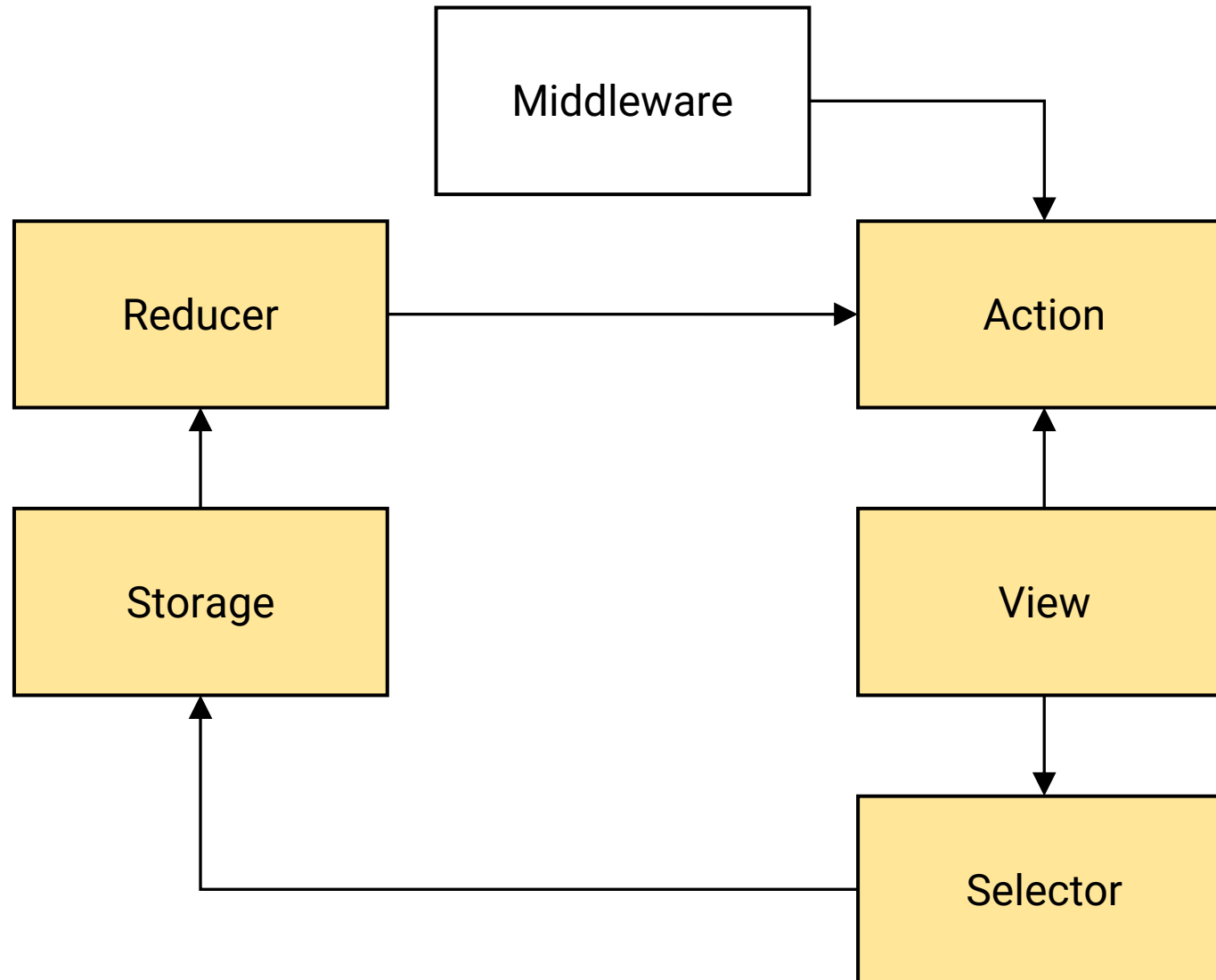
SingletonPlayer

# ВЯЗКОСТЬ

# ПРОБЛЕМА

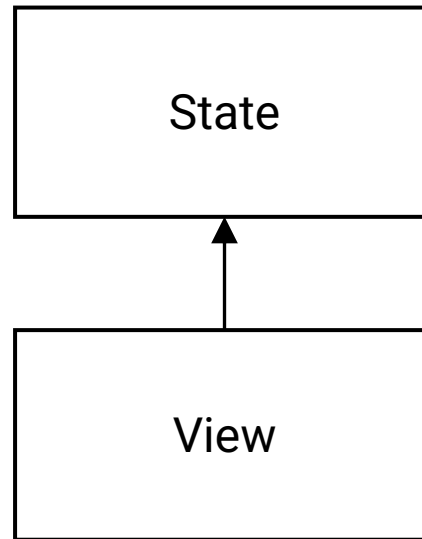


# ПРОБЛЕМА





# ПРОБЛЕМА



# РАЗНОСТЬ РЕШЕНИЙ

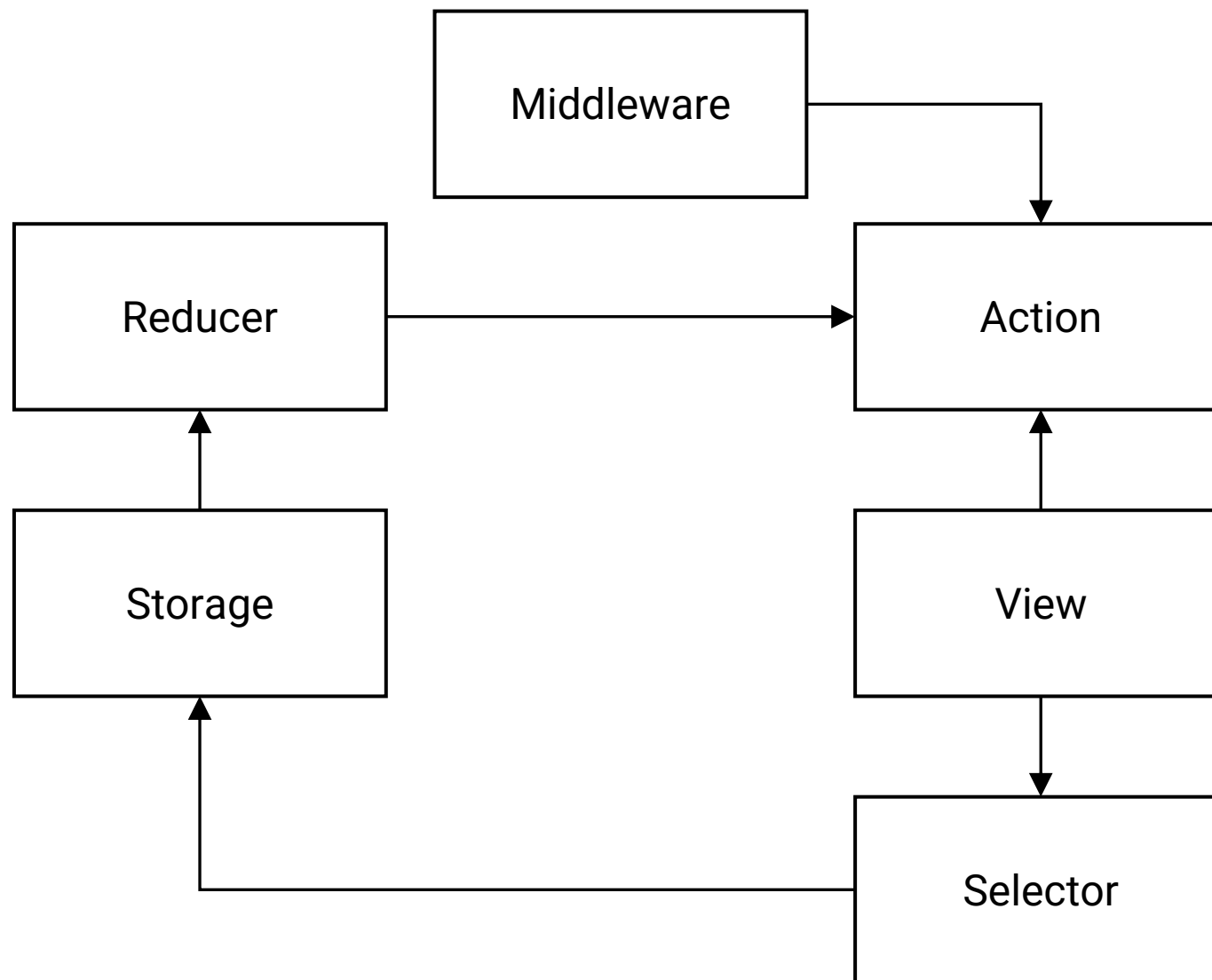
# РЕШЕНИЕ

Объективные причины

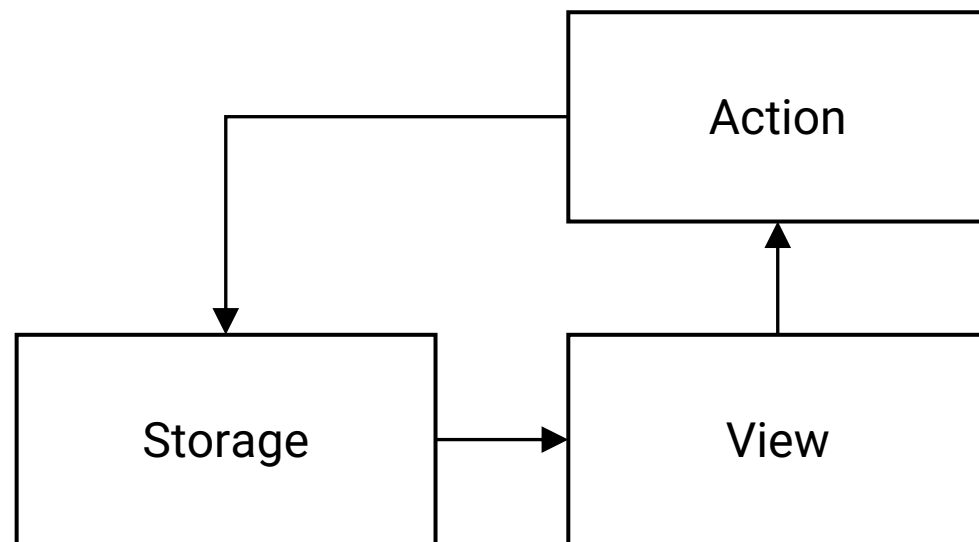
# РЕШЕНИЕ

Субъективные причины

# РЕШЕНИЕ

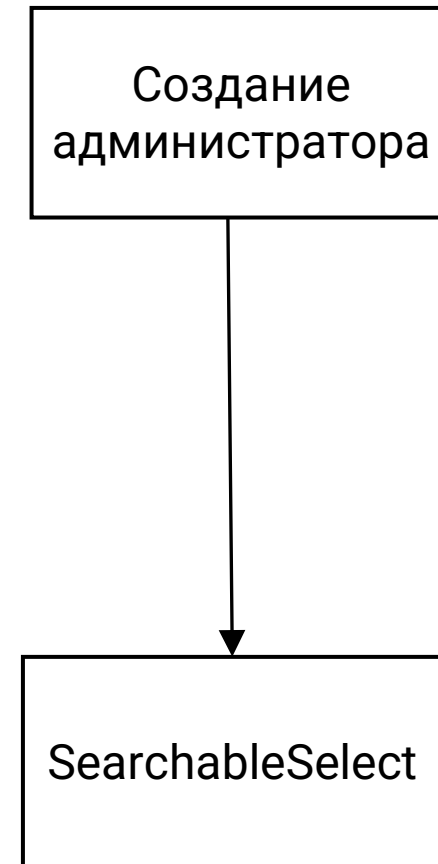
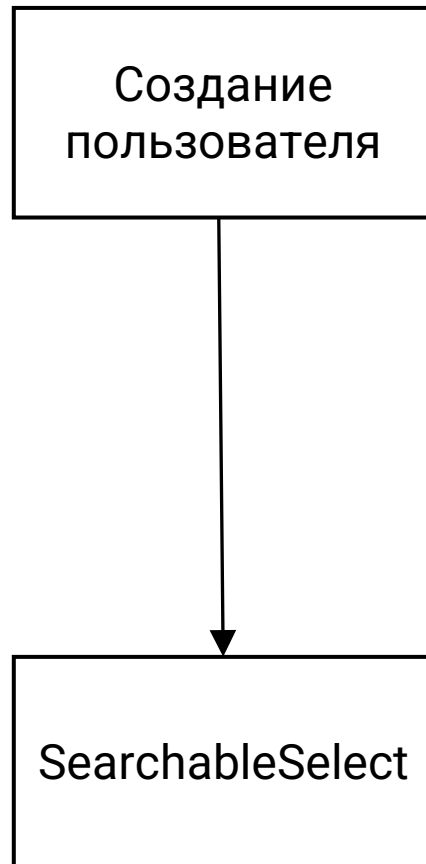


# РЕШЕНИЕ



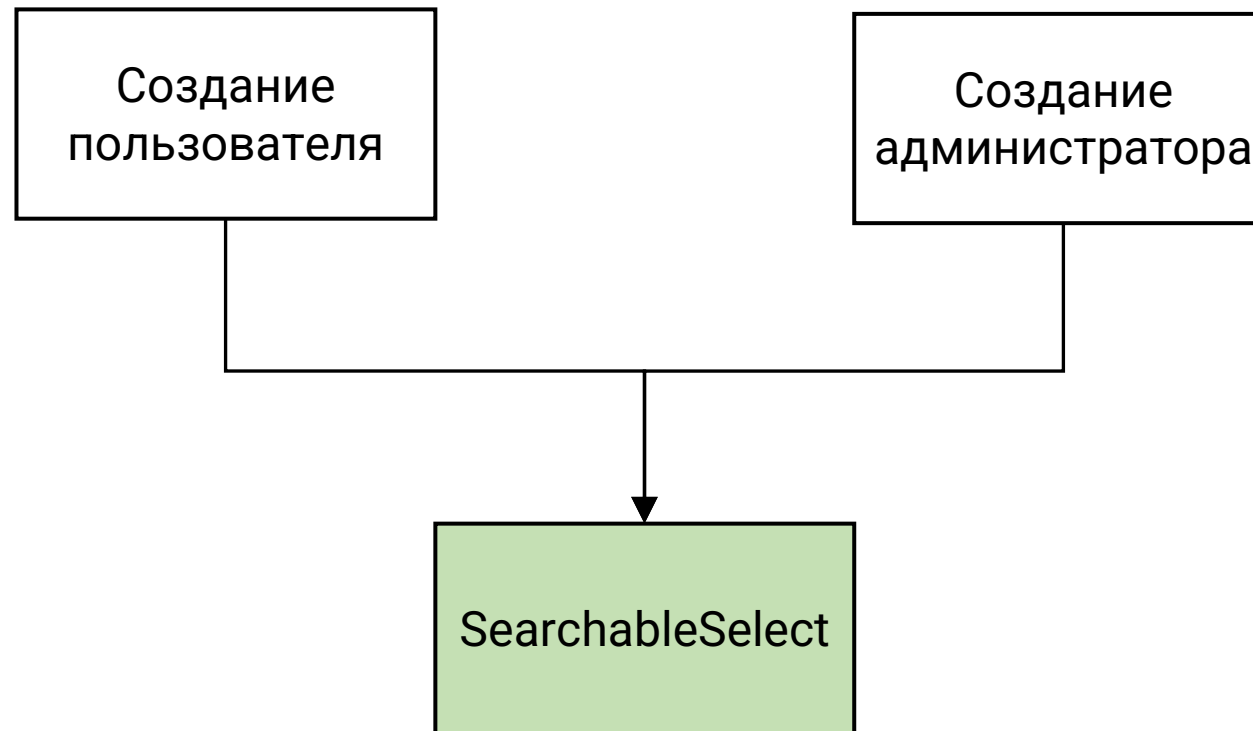
# ИЗБЫТОЧНОЕ ДУБЛИРОВАНИЕ

# ПРОБЛЕМА

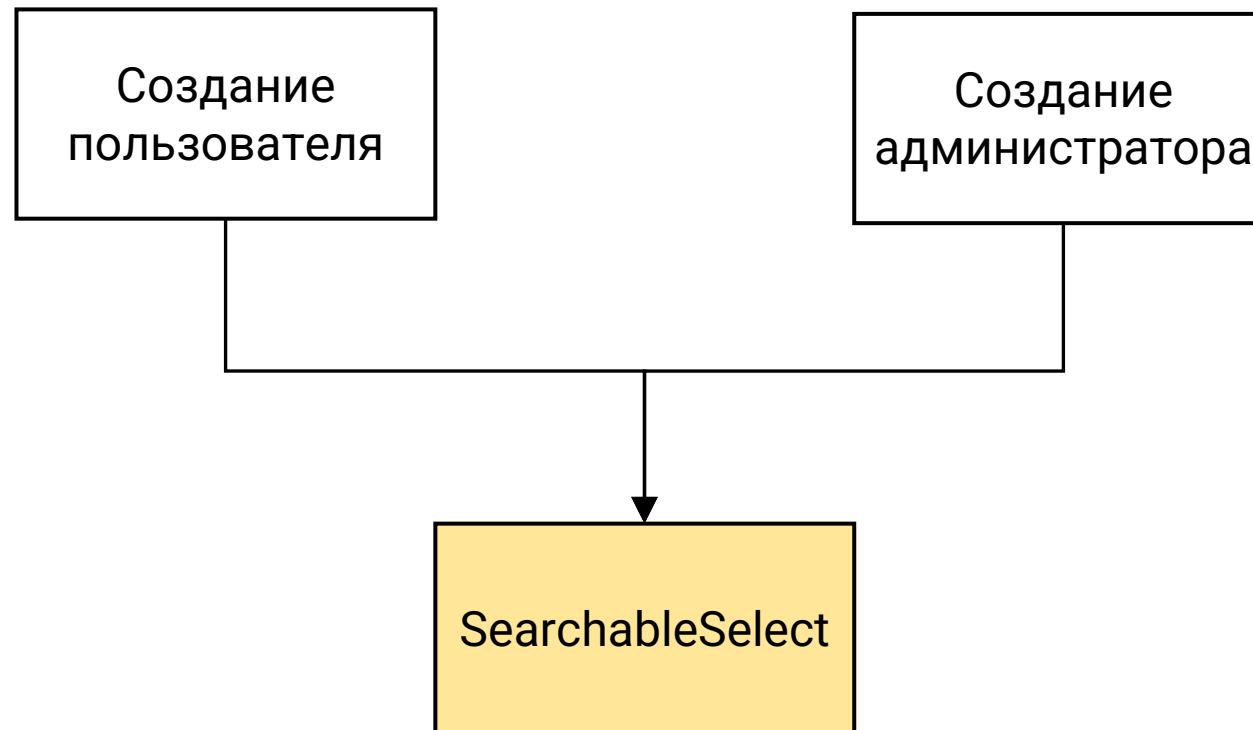




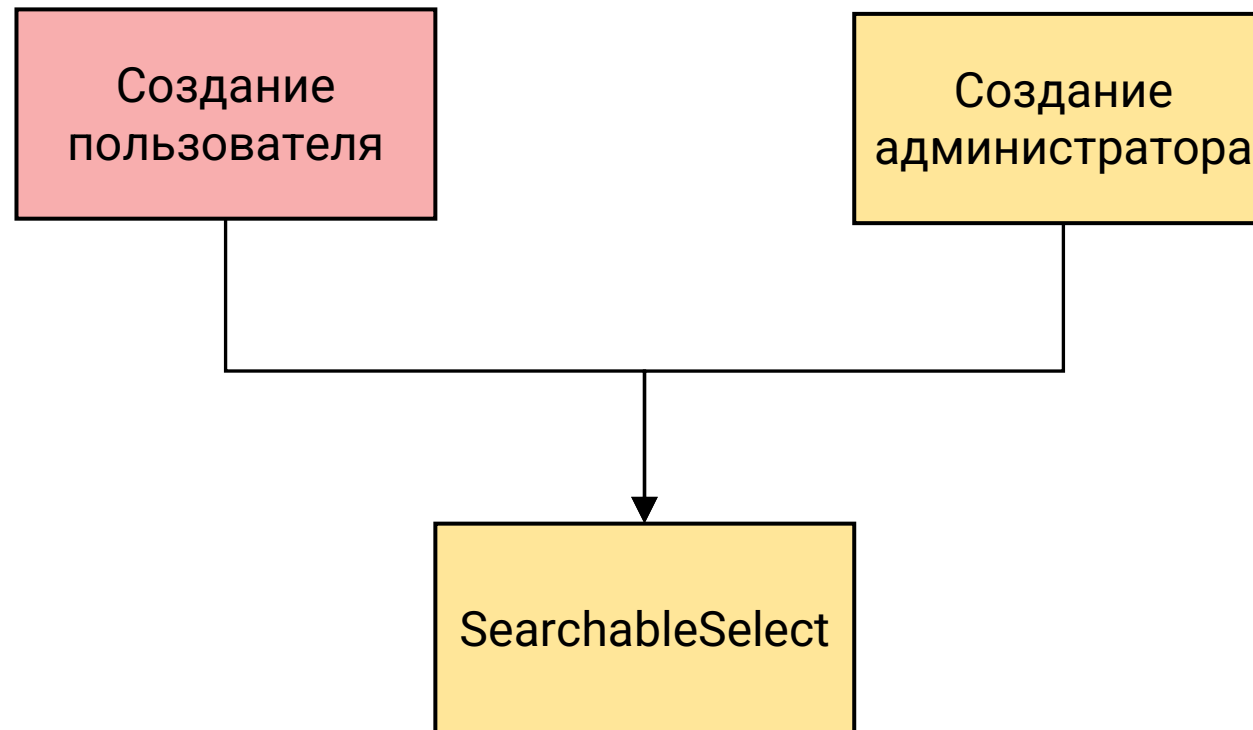
# ПРОБЛЕМА



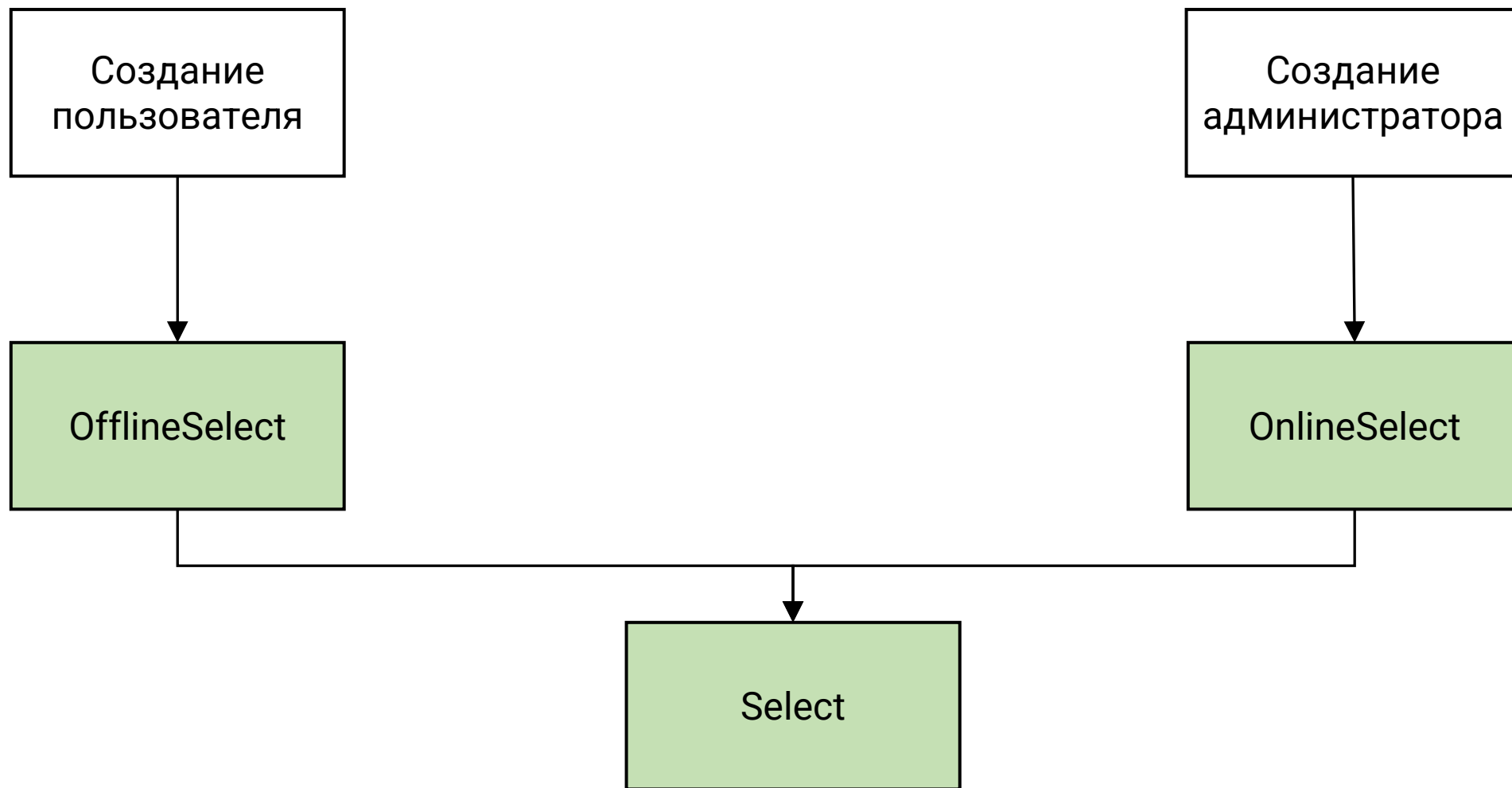
# ПРОБЛЕМА



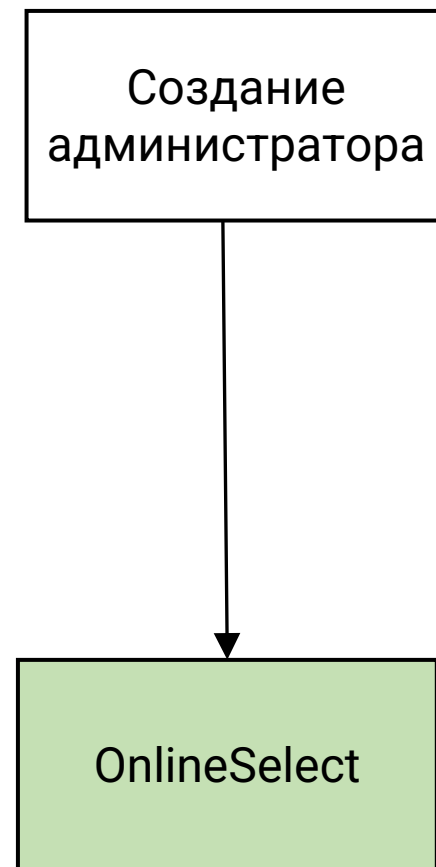
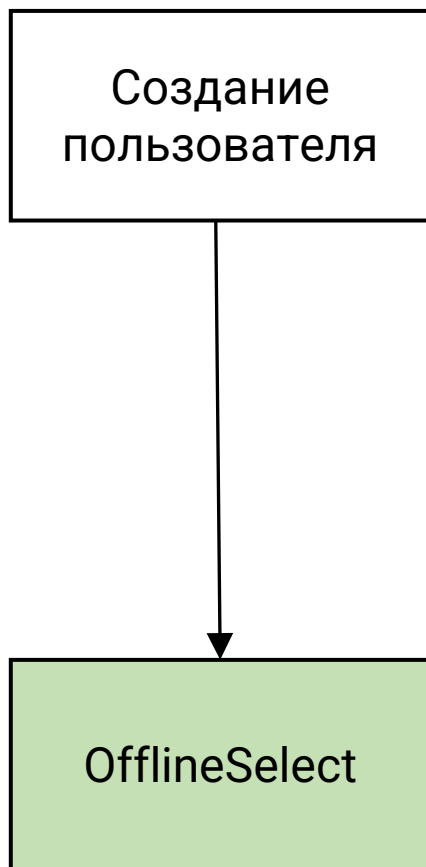
# ПРОБЛЕМА



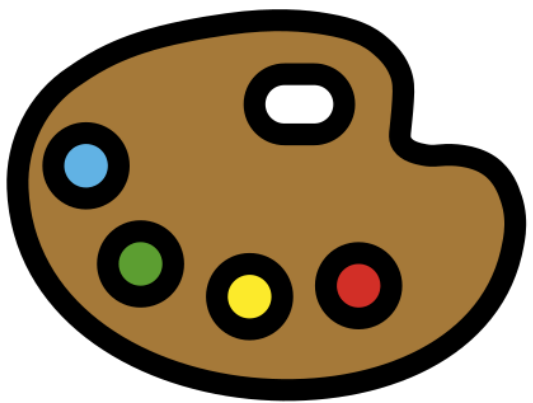
# РЕШЕНИЕ



# РЕШЕНИЕ

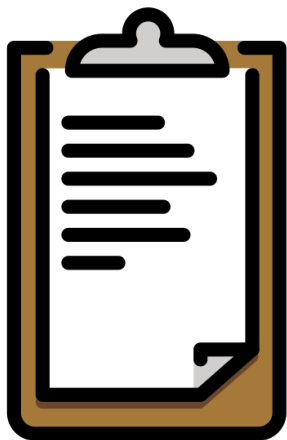


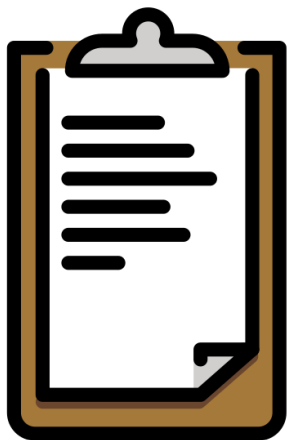
# ИСТИННОЕ ДУБЛИРОВАНИЕ

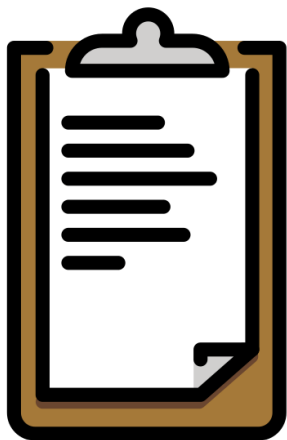




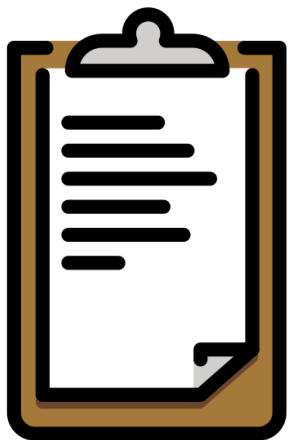








# ПРОЕКТИРОВАНИЕ



# ПРОЕКТИРОВАНИЕ



# АРХИТЕКТУРА

# ПРИЗНАКИ

# ПРИЗНАКИ



# ПРОИЗВОДИТЕЛЬНОСТЬ

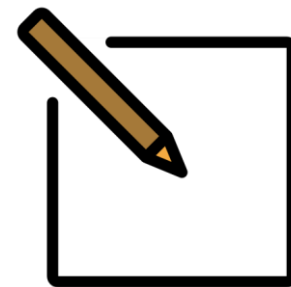
# РОЛЬ АРХИТЕКТУРЫ



# LEGACY-ПРОЕКТ

# УСЛОВИЯ ПРОЕКТА

# УСЛОВИЯ ПРОЕКТА



УСЛОВИЯ ПРОЕКТА



ПРОЕКТИРОВАНИЕ

# ПАТТЕРНЫ

ПРОЕКТИРОВАНИЕ—ЭТО  
ИНТЕРЕСНО



Спасибо за внимание

Вопросы?



Frontend  
Conf 2022